HAWKMOON

LES ROYAUMES DE L'EST II





Les Royaumes de l'Est

- Tome 2 -

Olivier Durand

Maquette : Sylvain Cordurié

Illustration de Couverture : Philippe Jozelon

Titre : Hubert de Lartigue

Illustrations et Cartes : Anne Rouvin, Rodolphe "Ohazar" Lupano, Bernard Bittler et Emmanuel Roudier

Production : Eric Nieudan

Corrections : Christophe Begey et Eric Nieudan

Auteur des Règles : Lynn Willis

Remerciements : à Olivier, Céline, Sébastien et à ma mère

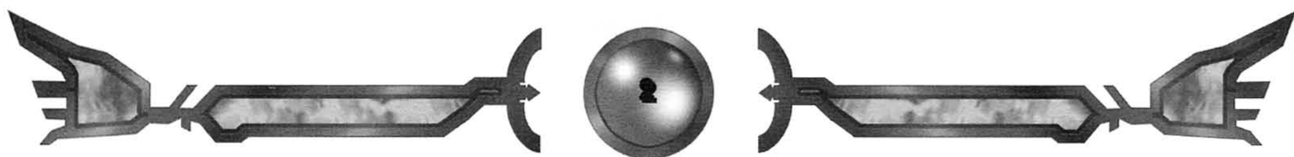




Les Royaumes de l'Est tome II est publié par Oriflam S.A.R.L.

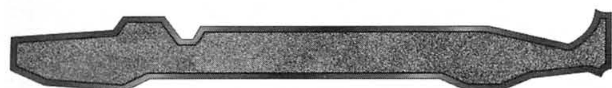
Hawkmoon NE est publié par Oriflam S.A.R.L.

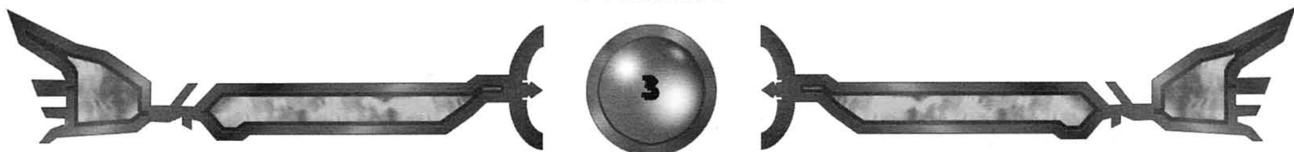
Edité en français par Oriflam, 132 rue de Marly, 57950 Montigny-les-Metz.
avec l'accord de Chaosium et Michael Moorcock.
Achevé d'imprimer en décembre 2000 par l'imprimerie SAGIM à Courtry (77)
Imprimé en France - Dépôt légal :décembre 2000 - N° d'impression : 4818





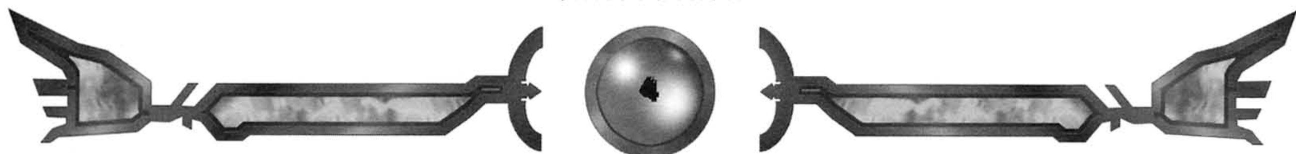
Sommaire





Introduction





Les Royaumes de l'Est

- Tome 2 -





D'un point de vue géographique, les Royaumes de l'Est constituent la région formée par les pays limitrophes de la mer du Milieu orientale, ce qui inclut la Bulgaria, la Crimiée, la Grekie, les Karpathes, la Magyarie, la Moscovie, la Roumania, la Slavie, la Tchekia et l'Ukranie. Pour donner à ces Royaumes toute leur dimension, il convient de reconsidérer les distances qui séparent ces vastes territoires de l'Europe Occidentale, en tenant compte des moyens de transport connus des contemporains de Dorian Hawkmoon.

Le voyageur du Tragique Millénaire est la plupart du temps un simple piéton. Lorsque la chance lui sourit, il se mêle à des caravanes consulaires ou marchandes et bénéficie de leurs lentes charrettes. S'il est fortuné, il dispose d'un cheval de monte ou est capable de payer la traversée des mers, à bord d'un navire quelconque. Inutile de parler des ornithoptères, des flamants géants de Kamarg et autres moyens de locomotion aériens, tant ils sont exceptionnels et peu fiables.

En d'autres termes, un voyage vers ces contrées peut durer de nombreuses semaines et pour la plupart des européens qui connaissent à peine la géographie au-delà des collines de leur village, les Royaumes de l'Est sont des terres de mythes et de légendes...

Le modèle politique des Royaumes de l'Est est souvent très rustique, voire barbare, avec tout de même des exceptions flagrantes comme la Grekie ou la Moscovie. La féodalité imprime sa marque sur la plupart des régions, alors que la guerre et les conflits éclatent trop régulièrement pour être recensés. Contrairement à ce qui se passe en Europe Occidentale, les conflits et les désaccords trouvent d'abord leur solution par les armes. Pour la plupart, les Royaumes de l'Est n'entretiennent pas d'ambassades et accueillent très mal les diplomates, lorsqu'ils ne les exécutent pas simplement.

La famine et la maladie sont des maux quotidiens. La misère est omniprésente. Les peuples slaves sont donc à l'image de ces terres : durs, cruels mais aussi désespérés.

Dans un futur proche, consécutif à la chute du Ténébreux Empire, les Royaumes de l'Est constitueront une zone tampon entre la puissante Asiacommunista et l'Europe occidentale. Ces événements ne sont ici qu'esquissés, mais ils seront pleinement décrits dans une future production.

Population et Société

Les Royaumes de l'Est sont le berceau d'une multitude de civilisations, cultes, sectes et religions. Aujourd'hui, ces contrées sont constituées de royaumes et de principautés ayant chacune leur âme propre. L'étranger qui les parcourt du Sud au Nord et d'Est en Ouest, traverse des terres si différentes et si contrastées qu'il a souvent la sensation de passer d'un monde à un autre. Devant cette diversité, les autochtones ont adopté une attitude œcuménique qui assure un juste équilibre des croyances.

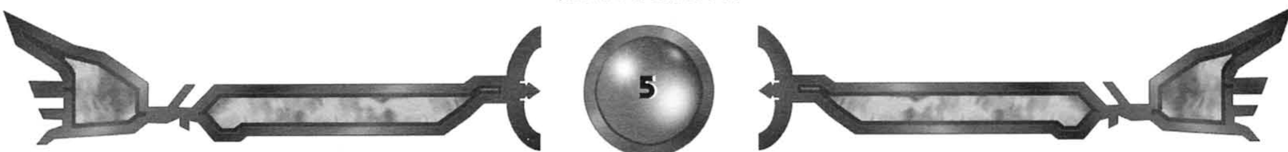
Les Régimes Politiques

Les monarchies et les principautés constituent les organisations politiques des Royaumes de l'Est, des changements de régimes intervenant au rythme des alliances, des querelles ou des conquêtes. Les monarchies sont habituellement dirigées par un souverain unique, généralement héréditaire et disposant d'un pouvoir absolu. A l'époque des aventures d'Hawkmoon, ces représentants du pouvoir sont souvent cruels, arbitraires et capricieux.

La hiérarchie nobiliaire n'est pas figée et il arrive fréquemment qu'un sujet doté d'un titre mineur ait une influence plus importante que celle du porteur d'un titre plus conséquent. Néanmoins, l'étiquette et la préséance sont toujours respectées, quelle que soit l'influence réelle du sujet.

La Culture

L'alphabet cyrillique et la Langue Commune prévalent sur tout autre dans les Royaumes de l'Est. Cependant, le taux d'al-





phabétisation est assez faible et dans certaines régions - Karpathes et Ukranie notamment - il est curieux de constater que même la noblesse ne maîtrise pas la lecture et l'écriture. Ailleurs, seuls les membres des classes dominantes, prêtres, érudits ou aristocrates savent lire et écrire. L'éducation est réduite à sa plus simple expression, hormis en Moscovie et en Grekie où des efforts significatifs ont été consentis.

L'Economie et les Niveaux de Vie

Les Royaumes de l'Est sont sensiblement plus pauvres que l'Occident en devises monétaires, dont 95% sont concentrées entre les mains de la noblesse qui représente moins de 5% de la population. La vision d'une modeste pièce de cuivre est en soit un événement extraordinaire dans bien des régions, et suscite à loisir la convoitise et la vocation de brigand.

La monnaie et le système monétaire employés sont identiques à ceux de l'Europe Occidentale. Cependant le troc est de loin le moyen de transaction le plus usité, l'économie étant étayée par l'agriculture et l'élevage domestique dans la plupart des régions.

Un demi souverain d'argent correspond au montant minimum journalier que doit dépenser un humain ordinaire pour survivre dans une ville. C'est également la somme nécessaire pour assurer la subsistance d'une famille de quatre personnes, dont deux enfants, vivant dans un village.

En-dessous de ce seuil, l'insuffisance de nourriture, d'abri ou de vêtements est obligatoirement fatal. Un souverain d'argent correspond également au salaire journalier minimum d'un travailleur dans une ville, bien que les ouvriers reçoivent rarement un salaire en monnaie. Ils peuvent, par exemple, obtenir de leur employeur l'équivalent de leur salaire en gîte et en couvert, ou l'exploitation d'une parcelle de terrain rapportant annuellement un montant similaire.

L'encadré qui suit donne un exemple des revenus minima indispensables à un individu pour maintenir son statut social ou celui de sa famille. Les chiffres donnés peuvent varier au sein d'une même classe afin de préciser si l'individu se situe au plus haut ou au plus bas de son niveau social. Par exemple, un Harpagon économisera de l'argent, mais affichera un niveau de vie inférieur à celui de son statut social. Pour finir, cet encadré se révèle indispensable pour connaître le coût du train de vie de vos aventuriers dans les Royaumes de l'Est. Ils sauront alors ce qu'il en coûte de s'offrir le train de vie d'un Roi.

Servage

Le servage est très répandu dans les Royaumes de l'Est du Sixième Millénaire. Cette pratique implique le travail ou le service par la force et représente une forme d'esclavage dissimulé. De ce fait, il n'y a que peu de fermiers libres, la plupart des paysans travaillant la terre étant des serfs surexploités et affamés par leurs seigneurs cruels.

Le serf est habituellement considéré comme une propriété au même titre que la terre. Il se doit d'être totalement soumis à la volonté de son maître. Légalement rangé dans la catégorie des biens matériels, le serf ne peut théoriquement pas être offert ou vendu par son seigneur.

Les serfs sont employés à des tâches domestiques, à de grands travaux de construction, ou à l'agriculture en tant que laboureurs sur des propriétés terriennes. Ils n'ont pas le droit de posséder des armes en métal, afin d'éviter les rébellions. Ainsi la possession d'une épée, par exemple, est passible d'exécution.

La Science et la Sorcellerie

Les nations de l'est ont tendance à considérer la science comme un outil guerrier à part entière à l'instar des occidentaux. Par exemple, la Moscovie emploie assez largement la technologie et la science pour accroître l'efficacité de ses troupes sur le champ de bataille.

Pour le commun des mortels, les sciences sentent le souffre et seuls quelques Seigneurs tyranniques entretiennent dans une semi servitude des sorciers les aidant dans leurs ambitions ou leur autorité. Leurs applications sont souvent cruelles, comme en témoigne la sinistre université de Bulgaria.

A quelques exceptions près, Grékie et Moscovie, les populations des Royaumes de l'Est manifestent la même suspicion que les occidentaux vis-à-vis de la science, de ses applications et des secrets des Anciens. La sorcellerie déclenche donc, dans les cœurs crédules des serfs et des petites gens, l'hystérie destructrice ou la peur panique.

Les sorciers n'ont pas bonne réputation et beaucoup d'entre eux vivent dans l'insécurité la plus totale pendant toute leur existence avant de finir un jour sur un bûcher ardent. A l'instar des savants de l'Europe, les sorciers des Royaumes de l'Est ont une connaissance empirique de leur art, et procèdent davantage par tâtonnement que par réflexion ou déduction. Si certaines disciplines scientifiques sont plus prisées que d'autres, les sorciers mettent communément leur créativité au service d'applications guerrières ou destructrices.

En effet la plupart d'entre eux travaille pour le profit et est indifférent à sa réputation. Peu importe alors que leurs créations croupissent entre les mains de scélérats ou de criminels notoires. Dans bien des endroits, on soupçonne certains sorciers crapuleux de se livrer à une contrebande organisée d'objets technologiques neufs ou d'occasion, à l'attention de la noblesse, des puissants aristocrates et des plus riches marchands. On parle aussi de sorciers roulant exclusivement leur bosse pour les pègres locales. Si aucune preuve n'a jamais pu être apportée, ces rumeurs resurgissent à chaque cambriolage ou crime audacieux et insolvable.

Malgré leurs méthodes peu orthodoxes, les sorciers des Royaumes de l'Est sont de véritables magiciens de leur art et ils détiennent quelques secrets technologiques particulièrement rares. Pour apprendre ces connaissances jalousées dans toute l'Europe, plus d'un savant occidental effectue le long voyage vers les Royaumes de l'Est et essaie de s'attirer les bonnes grâces de l'un de ces sorciers éclairés.





Les Niveaux de Vie dans les Royaumes de l'Est

365 Souverains d'Argent par An

(1 par jour, 7 par semaine, 30 par mois)

• **Statut :** domestique, prisonnier, esclave, soldat ordinaire mobilisé, mendiant, mutant libre, etc.

• **Nourriture :** céréales, fruits et légumes selon productions agricoles nationales. Pas ou peu de viande, de poisson et d'œufs chez les paysans sans terre et les travailleurs journaliers. La boisson se limite à l'eau.

• **Logement :** parfois aucun ; peut être une minuscule pièce ou une hutte en torchis pour une famille. Aucun mobilier.

• **Habillement :** parfois aucun ; toile à sac, vêtements tissés à la maison, cuir grossier.

1460 Souverains d'Argent par An

(4 par jour, 28 par semaine, 120 par mois)

• **Statut :** paysan propriétaire terrien, petit artisan, soldat vétéran (sergent ou lieutenant), chef mutant, domestique au service d'une famille de fortune moyenne, colporteur, capitaine de la marine militaire ou marchande, prêtre, érudit ou savant de faible renommée, etc.

• **Nourriture :** identique à la classe précédente plus gruau, pain d'orge, fromage et œufs. Viande ou poisson au moins une ou deux fois par semaine. Bières disponibles.

• **Logement :** une habitation simple, aux murs en torchis et au toit de chaume, accueillant également les animaux. Le mobilier comprend un coffre ou deux, des bancs, des tables et des lampes. Les paysans peuvent posséder un chariot et jusqu'à six animaux de trait.

• **Habillement :** étoffes de lin et de coton, chaussures, une tenue neuve par an.

5 840 Souverains d'Argent par An

(16 par jour, 112 par semaine, 480 par mois)

• **Statut :** fonctionnaire, maître artisan, domestique commandant d'autres serviteurs ou ayant d'autres responsabilités, spécialiste, enseignant, marchand, commerçant, noble mineur, guerrier de talent, officier supérieur de l'armée, prêtre aisé, érudit ou savant réputé.

• **Nourriture :** identique à la classe précédente plus de la viande et du poisson avec la plupart des repas, vin de table.

• **Logement :** résidence orientale, un bon lit, plusieurs tables et bancs, tabourets, probablement des chaises, parfois un ou plusieurs murs décorés ou une petite fontaine ou d'autres objets décoratifs.

• **Habillement :** étoffes de lin et de coton de grande qualité, parfois certains objets de luxe comme des tissus teintés d'importation, rehaussés de fourrure ou de bijoux. L'apparence joue un rôle social important.

• **Divers :** un serviteur et quelques montures, ou trois serviteurs.

23 360 Souverains d'Argent par An

(64 par jour, 688 par semaine, 2 000 par mois)

• **Statut :** Aristocrates, Evek ou Théocrate, secrétaire ou intendant au service de la noblesse, prêtre important, érudit ou savant en contact direct avec les souverains et autres personnalités éminentes.

• **Nourriture :** identique à la classe précédente plus de la viande d'herbivores en abondance, volailles, crustacés, etc. Pâtisseries et pains faits maison, bons vins, occasionnellement fruits importés et vins fins.

• **Logement :** résidence aux nombreuses pièces logeant la famille du noble, ses serviteurs, ses gardes, etc. Le mobilier comprend des trônes, des chaises, des objets d'art de valeur, des tapisseries, des boiseries et des tapis de qualité.

• **Habillement :** soie et satin importés rehaussés de fils d'or. Les membres de cette classe sont sensibles aux dernières modes vestimentaires. Bijoux en or incrustés de pierreries.

• **Divers :** plusieurs serviteurs et montures, chariots, gardes, personnel, etc.

92 250 Souverains d'Argent par An

(250 par jour, 1750 par semaine, 7 000 par mois)

• **Statut :** Moyenne noblesse, grand prêtre d'un Temple, érudit ou savant de très haut rang, Ministres, Dignitaires, Connétables.

• **Nourriture :** identique à la classe précédente plus des mets raffinés (soupe de nids d'hirondelles, paons farcis, fruits confits, animaux exotiques...). La boisson comprend les plus grands crûs. De grands banquets peuvent être donnés et de somptueuses fêtes organisées.

• **Logement :** plusieurs grandes habitations comprenant un résidence seigneuriale sur ses terres, une maison cossue ou un petit palais en ville.

• **Habillement :** articles de mode, vêtements tissés des matières les plus rares, bijoux travaillés et autres accessoires.

• **Divers :** nombreux serviteurs, gardes, journaliers, secrétaires et montures. Importantes terres.

365 000 Souverains d'Argent par An

(1000 par jour, 7 000 par semaine, 30 000 par mois)

• **Statut :** Prince, Haute noblesse.





• **Nourriture :** identique à la classe précédente plus des articles de luxe extrêmement rares (pâtisseries de viandes énormes et complexes, plats élaborés, fruits étranges, animaux exotiques...). La boisson comprend les vins rares.

• **Logement :** palais.

• **Habillement :** en dehors de la mode, articles d'un genre unique mettant en valeur des pierres précieuses rares.

• **Divers :** nombreux serviteurs, montures, membres du personnel, comptables, secrétaires, etc. Nombreux gardes et soldats attitrés.

730 000 Souverains d'Argent par An

(2 000 par jour, 14 000 par semaine, 60 000 par mois)

• **Statut :** Roi, Reine.

• **Nourriture :** identique à la classe précédente mais la présentation est encore plus élaborée, plus extraordinaire et la quantité plus importante. Organise des fêtes prodigieuses.

• **Logement :** vaste palais.

• **Habillement :** identique à la classe précédente, mais les modèles accentuent les fonctions rituelles ou politiques de celui qui porte les vêtements. Possède probablement un des plus gros diamants, rubis, améthystes, émeraudes, saphirs, ou perles connus dans les Royaumes de l'Est. Plusieurs couronnes, sceptres, etc.

• **Divers :** possède des centaines de serviteurs, d'animaux de monte, de propriétés, de troupeaux, de châteaux, d'armées, de navires et des monopoles commerciaux.

5 840 000 Souverains d'Argent par An

(16 000 par jour, 112 000 par semaine, 480 000 par mois)

• **Statut :** Empereur.

• **Nourriture :** identique à la classe précédente mais d'une qualité encore supérieure. Les dîners d'état sont des événements dont on parle des mois durant.

• **Logement :** complexe de palais de la taille d'une cité moyenne.

• **Habillement :** les vêtements sont de véritables œuvres d'art, si coûteux et si merveilleux que même les personnes les plus élégantes sont éblouies de stupeur. Certains styles de vêtements et accessoires peuvent être réservés uniquement à l'empereur. Ce dernier ne porte jamais deux fois la même chose, à l'exception de sa couronne et de son sceptre.

• **Divers :** milliers de secrétaires, de montures, de gardes, de messagers, etc. En théorie, tout être ou toute chose est la propriété de l'Empereur.

Quelques Particularités des Royaumes de l'Est

Les mœurs et les coutumes des Royaumes de l'Est sont sensiblement identiques à celles de l'Europe Occidentale, qu'elles soient d'origines religieuses ou institutionnelles. Par exemple, l'homme pratique la monogamie. Dans certaines régions, des particularités, parfaitement implantées, peuvent paraître choquantes, voire barbares, à des occidentaux. D'autres en revanche démontrent un réel art de vivre.

La tradition d'hospitalité, coutume pratiquement éteinte en Europe Occidentale est entretenue avec fierté dans les Royaumes de l'Est. A de rares exceptions locales, le Seigneur d'un domaine accueille très volontiers les voyageurs car c'est pour lui une source d'informations et de divertissements. Si les gens de qualité sont traités avec égards et bénéficient de la table du maître et de chambres privées, les roturiers ne sont habituellement admis dans l'enceinte du château que le temps d'une nuit, un repas des plus sommaires et un toit modeste - comme celui de l'écurie - leur étant offert par les domestiques des lieux.

Au sein des couches sociales plus modestes, la qualité du voyageur s'efface devant un traitement plus uniforme, limité par les moyens de l'hôte. Un repas, même frugal, et un toit, même percé ou humide, sont toujours prodigués avec une charité peu banale. Il n'y a vraiment que dans les villages de serfs, trop miséreux, que le voyageur est livré à lui-même.

Cependant, certains Seigneurs, à l'autorité absolue, ont menacé de mort leurs gens qui accordent un abri à certaines catégories d'individus ; de fait, la tradition d'hospitalité est nettement influencée par la nationalité des voyageurs, leur confession religieuse, ou des circonstances politiques locales.

Villages, Villes et Cités

Les Royaumes de l'Est suscitent incontestablement la curiosité des Européens et attisent leur convoitise. Ce chapitre propose des informations pratiques sur les différents types de cités que sont appelés à rencontrer vos aventuriers lors de leurs pérégrinations.

Créer un Aventurier Issu des Royaumes de l'Est

La table suivante permet de déterminer la nationalité d'un aventurier et dans certain cas sa région de naissance. Pour utiliser cette table, lancer 1D100 et consulter le résultat.

Toutes les règles de création de personnage décrites dans HNE s'appliquent pleinement. En revanche, les Meneurs de Jeu sont fortement encouragés à personnaliser chaque aventurier suivant sa nation d'origine et sa spécificité.



Le Village

C'est l'agglomération la plus commune, parfois entourée de petits hameaux ou de foyers isolés. Un village compte habituellement un sanctuaire et peut-être quelques chapelles, un charpentier, un poseur de chaume et un forgeron. Il y a rarement plus d'un mendiant. Des colporteurs y font régulièrement des visites, environ une fois par semaine, ainsi que des chantres et d'autres artistes. La population oscille entre 35 et 300 individus. Les villages sont habituellement distants entre eux de deux à trois kilomètres. Autour d'un village typique, les terres labourées s'étendent sur environ 200 mètres, avant de se transformer en pâturages ou en terres désolées sur 800 mètres supplémentaires. La majorité des villages compte un représentant de la religion en place.

La Ville

Il s'agit d'un type d'agglomération un peu plus important, regroupant une population fixe de 200 à 800 habitants. Chaque ville abrite un forgeron, un ou deux prêtres, et un marché hebdomadaire où se réunissent les colporteurs et les commerçants artisans. Une troupe locale d'artistes ou de troubadours s'y produit régulièrement, parfois en concurrence avec une troupe venue d'une ville voisine le temps de quelques représentations. Il n'y a que peu de mendiants. En moyenne, les villes sont éloignées de 16 km les unes des autres, et ne sont généralement pas fortifiées. Si elles sont bâties en pierre ou en briques ininflammables, les maisons sont souvent accolées les une aux autres, pour des raisons d'espace, sans craindre exagérément les risques de propagation des incendies. Les villes se regroupent généralement autour de la résidence du dignitaire local.

Une ville comprend généralement un temple, quelques petits sanctuaires et plusieurs chapelles ; un ou deux forgerons peuvent y officier, et peut-être même un médecin remplissant également les fonctions de barbier, d'arracheur de dents et d'apothicaire. Il y a quelquefois un scribe sachant lire et écrire dans une ville, se faisant rémunérer pour ses services.

La Petite Cité

Une petite cité regroupe de 400 à 1 500 habitants. Par définition, elle possède un marché permanent et correctement achalandé où l'on peut acheter chaque jour des articles différents. Une cité compte toujours au moins un armurier, plusieurs forgerons et de nombreux détaillants permanents qui vendent des marchandises des régions alentours ou importées de la grande cité voisine. Une petite cité fabrique elle-même la plupart des articles simples et possède la plupart du temps son marché aux esclaves. De nombreuses troupes d'artistes, sédentaires ou nomades, s'y produisent tous les jours. Les mendiants sont plus nombreux, réunis en groupes dans les quartiers défavorisés ou à l'abandon, que ce soit suite à une guerre, un incendie, ou une épidémie.

Au-delà de cette taille, la cité est obligée de recourir à l'importation pour s'approvisionner. Une petite cité est en générale distante de 60 km d'une autre agglomération d'importance égale ou supérieure. La petite cité abrite plusieurs chapelles, quelques sanctuaires et un petit temple. Un sorcier ou un érudit peuvent y officier.

La Cité Moyenne

Une cité moyenne compte de 1 500 à 4 000 habitants. Ce centre urbain possède une population excédentaire qui l'oblige à importer de la nourriture de contrées éloignées. Les mendiants y sont nombreux et organisés, car ils se partagent des secteurs urbains parfaitement délimités. Le marché central de la cité est toujours actif et permet facilement la vente en gros, le stockage et le transport de biens. On y fabrique armes et armures, des vêtements de qualité, des bateaux (pour les régions en bord de mer), etc.

Habituellement, les cités moyennes des Royaumes de l'Est sont éloignées de 100 km les unes des autres, ce qui représente plus d'une journée de voyage. Les cités moyennes peuvent posséder quelques petits temples, et plusieurs sanctuaires et chapelles. La présence de plusieurs érudits et philosophes est certaine, de même que celle d'au moins deux ou trois sorciers.

La Grande Cité

Une cité comptant entre 4 000 et 25 000 habitants est assez exceptionnelle dans les Royaumes de l'Est du Sixième Millénaire. Une grande cité dépend d'importations considérables pour survivre. C'est également un centre majeur en ce qui concerne la fabrication d'objets de luxe, tels que de bons instruments de musique, des œuvres d'art et des étoffes recherchées. Les mendiants vivent dans des bidonvilles accrochés aux murailles de la cité, ou en occupent les quartiers défavorisés.

Une grande cité est généralement séparée d'une agglomération de taille équivalente par au moins une semaine de voyage, soit un peu plus de 800 km. On trouve souvent un grand temple dans les cités de cette taille, ainsi que de plus petits et de nombreux sanctuaires et chapelles. Les grandes cités sont les habitats de prédilection des érudits et des sorciers. Ils s'y réunissent parfois en collèges ou en guildes lorsqu'ils ne sont pas rivaux, si leur nombre est suffisant. Une grande cité abrite quelquefois une université modeste et une bibliothèque.

La Métropole

C'est le plus important type de cité qu'il est possible de rencontrer dans les Royaumes de l'Est. La métropole regroupe une population supérieure à 25 000 habitants mais peut aller bien au-delà de ce peuplement. Pour assurer l'achat et la distribution des biens et de l'eau pour les habitants, une métropole exige un système de transport fluvial parfaitement au point et une administration centrale très organisée.

Une métropole compte généralement un grand temple, chef-lieu de la religion dominante de la nation, et une multitude de temples de tailles inférieures. On trouve toujours des érudits et des sorciers dans une métropole, organisés en guildes et en écoles. Par ailleurs, une métropole abrite une université importante et une bibliothèque conséquente.





D100	REGION D'ORIGINE
01-02	BULGARIA
03	CRIMIEE
	GREKIE
04	Grékie Australe
05	Grékie Boréale
06	Les Archipels
07-08	KARPATHES
09	Moldava
10	MAGYARIE
	MOSCOVIE
11	Baltik
12-33	Bieloscovie
34-42	Kerch
43-58	Posnanie
59-81	Steppes de Sarmatique
82-84	ROUMANIA
85-88	SLAVIE
	TCHEKIA
89-90	Bohème
91	Slovaquie
92	Ruthanie
93-96	UKRANIE
97-100	Les Khanats Mutants

Utiler cette Extension

Ce recueil propose de fournir, à l'usage des Meneurs de Jeu, toutes les ressources nécessaires pour donner vie aux Royaumes de l'Est à l'époque de la conquête granbretonne de l'Europe. L'objectif de ce supplément n'est pas de décrire exhaustivement un pays ou une région mais de donner aux Meneurs des orientations qui leur permettront par la suite de développer des campagnes cohérentes et des aventures passionnantes.

Cette extension détaille donc chacune des dix nations (5 dans ce second volet) qui composent les Royaumes de l'Est suivant la présentation détaillée ci-après :

1) **HISTOIRE :** Géographie
Faune et Flore
Climat
Voyager

2) **REGIONS ET CITES**

3) **QUELQUES SITES INTERESSANTS**

4) **LA SOCIETE :** Coutumes, Traditions et Folklore
L'Armée
L'Église
La Technologie
Nourriture et Boisson

5) **PERSONNALITES ET CREATURES**

Les joueurs gagneront également à consulter ces chapitres qui enrichiront leur jeu. A moins que vous ne décidiez de conserver aux Royaumes de l'Est tout leur caractère mystérieux et que vous distilliez ces données uniquement durant le déroulement de vos parties de jeu.

Conclusion

Les pages d'introduction que vous venez de lire reprennent la présentation ouvrant les Royaumes de l'Est T1. Ces informations sont nécessaires pour qui ne s'est pas porté acquéreur du premier tome.

Dans le premier tome des Royaumes de l'Est, vous avez découvert les Karpathes, la Crimiée, la Grekie, la Bulgaria et la Magyarie. D'autres cultures et peuples viennent maintenant compléter le panorama de cette région du monde, à savoir la Moscovie, la Roumania, la Slavie, la Tchekia et l'Ukranie. De nouveaux horizons s'offrent à vous ; un défi renouvelé pour des aventuriers dignes de ce nom !

Un recueil de scénarii (parution pour mars 2001) viendra clore le tryptique des Royaumes de l'Est et vous permettra de profiter pleinement du background à votre disposition. A présent, nous vous souhaitons d'apprécier votre nouvelle incursion dans cette vaste partie du continent.



Calendrier de la Conquête des Royaumes de l'Est

<table>
<tr><th></th><th>5290</th><th>5291</th><th>5292</th><th>5293</th><th>5294</th><th>5295</th><th>5296</th><th>5297</th><th>5298</th><th>5299</th><th>5300</th></tr>
<tr><th>BULGARIA</th><td colspan="2">Avant Guerre</td><td colspan="4">Guerre Froide et Complots</td><td colspan="2">Guerre Ouverte</td><td>Occupation Granbretonne</td><td colspan="2">Après Guerre</td></tr>
<tr><th>CRIMIEE</th><td colspan="11"></td></tr>
<tr><th>GREKIE</th><td colspan="4">Avant Guerre</td><td>Guerre Froide et Complots</td><td colspan="2">Alliance</td><td colspan="2">Guerre Ouverte</td><td colspan="2">Après Guerre</td></tr>
<tr><th>KARPATHES</th><td>Avant Guer.</td><td colspan="8">Alliance</td><td colspan="2">Après Guerre</td></tr>
<tr><th>MAGYARIE</th><td colspan="4">Avant Guerre</td><td colspan="2">Guerre Ouverte</td><td colspan="3">Occupation Granbretonne</td><td colspan="2">Après Guerre</td></tr>
<tr><th>MOSCOVIE</th><td>Allian.</td><td colspan="5">Guerre Ouverte</td><td colspan="3">Occupation Granbretonne</td><td colspan="2">Après Guerre</td></tr>
<tr><th>ROUMANIA</th><td colspan="2">Avant Guerre</td><td colspan="4">Guerre Froide et Complots</td><td colspan="3">Occupation Granbretonne</td><td colspan="2">Après Guerre</td></tr>
<tr><th>SLAVIE</th><td colspan="6">Avant Guerre</td><td colspan="2">Guerre Ouverte</td><td>Occup. Granb.</td><td colspan="2">Après Guerre</td></tr>
<tr><th>TCHEKIA</th><td colspan="5">Avant Guerre</td><td colspan="3">Guerre Ouverte</td><td>Occupation Granbretonne</td><td colspan="2">Après Guerre</td></tr>
<tr><th>UKRANIE</th><td colspan="6">Avant Guerre</td><td colspan="3">Alliance</td><td colspan="2">Après Guerre</td></tr>
</table>

Les Royaumes de l'Est

Cercle des Glaces

Baltik

Scandie

Lac Ho

Mer Baltik

Bieloscovie

Moskva

Midland

Kerninsburg

Minsk

Danzig

Posnanie

Warszawa

Altaïr

Kiev

Krakovie

Praha

Tchekia

Moldava

Zorvanemi

Château du dieu fou

Ukranie

Boheme

Bradichla

Karpathes

Slovaquie

Les Kh

Royaumes Européens

Ville sainte du repos éternel

Mikolk

Magyarie

Odessa

Marche de Crimiée

Mer de Sable

Budapest

Klausenburg

Pont de vie

Roumania

Olymp

Belgard

Timisoara

Bukarest

Mer Adriatik

Slavie

Crimiée

Sarajéva

Farna

Mer N

Bulgaria

Sophia

Grekie

Thes'lonique

Mer du Milieu

Athena

Mer Egea

Patras

Empire des Cyclades

Rhodes

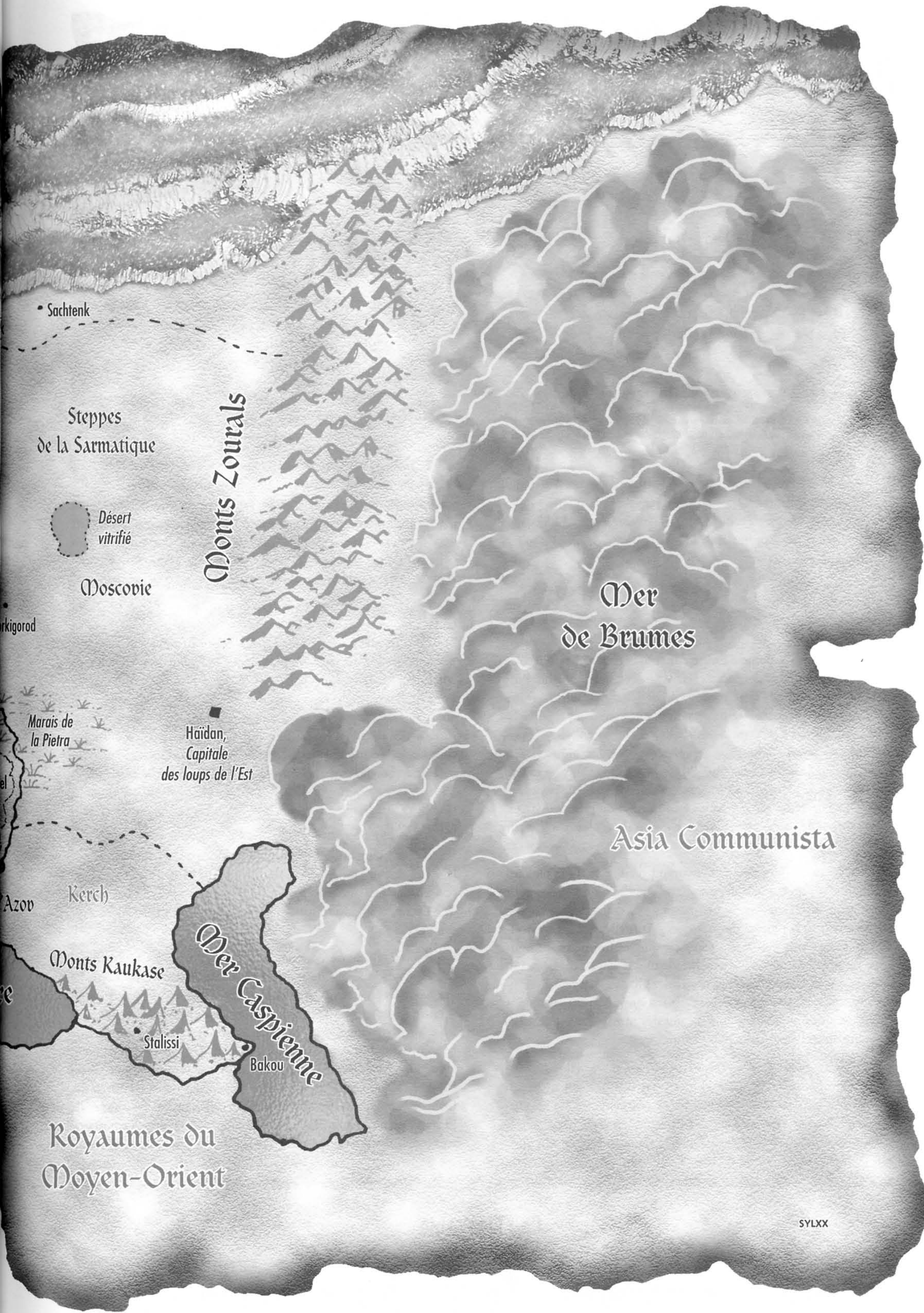
Crête

- Capitale
- Cité, ville, village
- Montagnes
- Marécages
- Zones présumées des forêts lamellaires

0 300



kilomètres


Sachtenk
Steppes de la Sarmatique
Monts Zourals
Désert vitrifié
Moscovie
rkigorod
Marais de la Pietra
Haïdan, Capitale des loups de l'Est
Mer de Brumes
Asia Communista
Kerch
Azov
Monts Kaukase
Mer Caspienne
Stalissi
Bakou
Royaumes du Moyen-Orient
SYLXX



La Moscovie



Alliant de formidables ressources naturelles à la maîtrise de la néo-science, la Moscovie fait aujourd'hui encore figure d'Eldorado aux yeux des autres Royaumes de l'Est.

Histoire d'une Puissance

A la mort du dernier Empereur scandien dans les ruines labyrinthiques de Londra, en Granbretanne, les Rois Provinciaux de l'Empire des Glaces se disputèrent le trône resté vacant. Les guerres de succession virent leur acte principal se jouer au large des Orkneys, en 4502, lors d'une bataille navale opposant quelques Rois des Provinces Extérieures - notamment d'Eire, de Hollandia et de Sicilia - aux Princes scandiens. Dans les années qui suivirent, la plupart des Provinces Extérieures proclamèrent leur indépendance, réduisant d'autant l'étendue de l'Empire des Glaces. Parmi celles-ci se trouvait la Province de Moskva, alors dirigée par le Roi Provincial Beled II.

L'avènement des principautés survint dans le chaos le plus total, chaque région européenne essayant d'étendre ses frontières pour s'assurer des accès aux mers, aux passes montagneuses, aux mines, aux plaines et à la plupart des ressources naturelles qui les environnaient. C'est donc par le fer et le sang que les frontières du nouveau monde se dessinèrent, bénéficiant toutefois de l'organisation et de l'expérience héritées de l'Empire des Glaces. La dynastie scandienne régnante, affaiblie par deux générations de guerres incessantes, se résolut à mêler son sang à celui des moscoviens, pour former une nouvelle noblesse, plus vigoureuse.

Quelques trente deux ans plus tard (4640), un neveu par alliance du Roi Provincial le fit assassiner pour usurper son trône ; il s'appelait Vassili Androwitch et proclama la naissance du Royaume de Moscovie. Tout au long de son règne (4640-4653), il persécuta les familles scandiennes et organisa de gigantesques pogroms qui lavèrent son royaume de leur domination ancestrale. Peu de gens ont su pourquoi Androwitch s'acharnait avec tant de cruauté sur un ennemi déjà vaincu, mais certains textes antiques évoquent un serment prêté sur le Bâton Runique par l'ancien souverain (cf. 4635, au sujet de la conquête brutale du cœur de Sornia, la plus belle femme du royaume. Après les morts mystérieuses de son mari et de son père, elle fut exigée pour épouse par Androwitch.

La dynastie des Androwitch dura trois siècles (4640-4932), au cours desquels elle consolida le Royaume de Moscovie (jusqu'en 4691), puis civilisa les nomades des plaines (4854) et des hauts plateaux (4925) de Sarmatique. Lorsque le régime monarchique de Moscovie fut renversé (Octobre 4932) par l'un des généraux, du nom de Raskowitch. Une dictature militaire s'installa. Après cinq années passées à chasser les derniers partisans de l'ancien régime, Raskowitch décida d'établir l'Empire de Moscovie. C'est ainsi que commença, au printemps de l'année 4938, la conquête des Royaumes de l'Est, qui s'acheva en moins de 60 ans : Ukranie (4938-4946), Karpathes (4945-4954), Tchekia (4954-4966), Roumania (4968-4976), Magyarie, (4975-4976) Slavie (4977-4985) et Bulgaria (4993).

L'établissement de l'Empire fut grandement facilité par le pillage des dépôts des Anciens, découverts en Moscovie et en terres conquises, ainsi que par l'invention des armes soniques par le Collège Dictatorial de Kerninsburg, alors dirigé par le génial Alexis Postoli (4927-5000).

A cette glorieuse époque, la Moscovie était au zénith de sa puissance et le règne de la dynastie Raskowitch était absolu. Le Czar portait les deux Manteaux du Pouvoir : le Pourpre du Souverain et le Brun du Général. Malgré quelques tentatives révolutionnaires vite matées en Tchekia et en Roumania, l'Empire de Moscovie connut des jours fastes. Envieux des procédés technologiques maîtrisés depuis longtemps déjà par les autres puissances comme l'Espanyia et la Granbretanne, le Czar décida d'ouvrir des Collèges de Sorcellerie, qui fleurirent alors dans les Royaumes de l'Est. L'Alchimie et la Biologie en étaient les sciences les plus prisées (conduisant à la naissance de nombreuses abominations, comme les Baragouins), mais c'est par l'espionnage (en Granbretanne) et la corruption (en Espanyia) que les ambassadeurs moscoviens





Evénements Futurs

5290 : La Moscovie s'émiette doucement, agitée par les derniers soubresauts de ses rêves de grandeur.

Alors que le processus de légalisation du servage s'intensifie, une grande révolution paysanne s'amorce dans l'ombre. Les despotes qui croient avoir acquis un pouvoir absolu sur leurs serfs font face à de violentes jacqueries qui éclatent un peu partout et qui se révèlent très difficiles à maîtriser. La noblesse en appelle alors au Czar qui est contraint de rappeler ses mystérieux Loups de l'Est pour réprimer les soulèvements du peuple.

Un peu partout dans le pays, des gouverneurs ambitieux et rusés gagnent en puissance pour assurer leur hégémonie sur de vastes portions de territoire.

Au début du printemps, la Moscovie qui s'était rangée 2 ans plus tôt aux côtés de la Granbretanne pour la conquête de la Scandie, trahit son traité d'alliance avec l'Empire Ténébreux et tente de s'approprier les terres fraîchement conquises au peuple scandien. C'est le début d'une guerre qui va s'étaler sur cinq longues années, entrecoupées de conflits ouverts ou larvés qui vont permettre à deux empires de s'affronter dans ce qui sera le plus grand engagement humain et militaire pour la pacification de l'Europe.

L'Empereur Huon confie la conquête du géant Moscovien à ses 4 plus grands Seigneurs de Guerre ; Adaz Promp du Chien, Méliadus de Kroiden du Loup, Asrovak Mikosevaar du Vautour et l'Archiduc Fross du Sanglier. Il engage plus de 100 légions tous ordres confondus dans cette entreprise.

Immédiatement, les légions granbretonnes lancent une offensive éclair sur Kerninsburg qu'elles soumettent le 6 juin au terme d'une lutte acharnée.

5291 : Depuis leur royaume allié des Karpathes, les granbretons se tournent désormais vers la principauté bieloscovienne. Ils déclenchent officiellement la campagne de Moscovie, dévastent, Moskva, s'emparent de Vossivitch et de Minsk. Puis ils envahissent la principauté de Posnanie. La même année, ils défont sur les rives de la Wolga le 8ème Corps d'Armée moscovien, coupant ainsi le Royaume en deux.

Le Czar Nikoleï, retranché en Posnanie ne conclut pas moins de trois traités d'alliance avec les émissaires et les diplomates de Granbretanne. Aucun de ces documents n'étant finalement respecté, Nikoleï ordonne alors à ses généraux d'établir une ligne de front allant de Danzig à Kracovie.

Ce formidable dispositif militaire a pour objectif principal de contenir l'irrésistible avancée des légions granbretonnes sur l'ensemble du front. Les généraux moscoviens reçoivent l'ordre de ne pas céder un pouce de terrain à l'envahisseur. Les affrontements sont terribles reposant la plupart du temps sur de sanglants engagements au corps à corps.

Au prix de pertes considérables, la ligne de front résiste à la poussée adverse. Face à tant d'acharnement, les Connétables granbretons sont désarmés et perplexes quand à leur capacité à écraser la Moscovie. Leurs troupes démoralisées subissent dès lors plusieurs défaites significatives.

5292 : La détermination moscovienne contraint la Granbretanne à mettre à contribution toute la puissance de sa funeste technologie. Plusieurs gaz de combat sont mis au point par les sorciers Serpents. Ces substances innervantes sont capables de décimer des bataillons entiers et vont être employées massivement dans les mois suivants, avec un résultat inespéré. Il n'y a qu'à la bataille de Poltava où un vent subit et contraire fera dériver toute la nappe de gaz mortel vers les troupes granbretonnes.

Plusieurs légions seront ainsi décimées et le désordre résultant dans les rangs permettra aux moscoviens de remporter ce jour-là une grande victoire.

A la fin de cette année, les principautés de Posnanie et de Bieloscovie sont sous domination impériale.

Pendant ce temps, aux environs de Norkigorod, alors que la guerre fait rage et dévaste le pays, une paysanne prétendue vierge accouche d'un mystérieux enfant. Horrifiés, les archiprêtres du Sincère Repentir voient en ce nouveau né, l'incarnation d'une divinité maléfique baptisée par les Anciens : l'Antékrist. Ces hommes d'église annoncent l'accomplissement d'une prophétie millénaire qui doit plonger l'humanité dans le chaos et la destruction. La situation est d'autant plus préoccupante que cet enfant maudit semble se nourrir des vibrations causées par les grands désastres qui accablent l'Europe. En ces temps troublés, sa croissance est donc des plus rapides...

5293 : En début d'année, le conflit connaît une période de relative accalmie. En effet, contrariés par le gel et affaiblis par des pertes considérables, les principaux généraux granbretons doivent renoncer à prendre Norkigorod dans l'immédiat et se retirent à Moskva pour l'hiver. Pendant ce temps, le Connétable du Loup Léobazel de Mercœur achève de soumettre la principauté de Baltik tandis qu'en Posnanie se termine la deuxième campagne de pacification menée par le Maître de l'ordre du Chien : Adaz Promp.

Une fausse rumeur, selon laquelle le Czar Nikoleï aurait trouvé la mort se répand à travers le pays comme une traînée de poudre. Il semble que quelques agents Renards ambitieux et séditieux soient impliqués dans cette affaire.

Un peu partout, de petits seigneurs profitent du désordre régnant pour se lancer dans un commerce peu orthodoxe en achetant et en vendant tout ou partie de leurs domaines au gré de leurs sautes d'humeur.

En fin d'année, l'armée moscovienne est sérieusement accrochée par les légions du Vautour aux environs de Norkigorod, mais malgré leurs nombreuses défaites, les forces du Czar représentent encore le dernier espoir d'une Europe au bord du désastre.

5294 : Les armées du Czar sont littéralement décimées dans les passes karpathiennes, à la bataille de Torune, alors qu'elles tentent de fuir la Moscovie.

Désespéré, Nikoleï III fait appel à toutes les forces armées restantes dans le pays, implorant ainsi le secours de la milice nobiliaire demeurée intacte. Les gouverneurs, la petite et moyenne noblesse peu soucieux de la situation ins-



taurent toutes sortes d'institutions qui sont autant d'obstacles à l'unification indispensable du pays.

C'est une époque d'arbitraire et de luttes intérieures dont les conséquences seront lourdes et définitives pour le royaume, beaucoup de serfs moscoviens étant sacrifiés malgré eux sur l'autel de la liberté, happés dans des combats pathétiques.

5295 : Fragilisée et déstabilisée, la Moscovie entame une lente agonie. Dans les agglomérations, bourgeois et marchands encouragent une reddition sans conditions pour éviter de tout perdre.

Les serfs, libérés par l'action granbretonne font l'expression de leurs revendications. La tension augmente dans les villes et les villages tandis que des jacqueries sporadiques et autres mouvements révolutionnaires soulèvent les campagnes.

Les résidus des armées régulières, privés de soutien logistique et abandonnés du peuple se disloquent lentement au gré des batailles.

C'est Asrovak Mikosevaar qui donne le coups de grâce à l'armée du Czar en parvenant à localiser et à exterminer l'état major moscovien, lancé dans des opérations de résistance.

Après avoir bu la coupe jusqu'à la lie, Nikoleï III annonce le 29 septembre 5295, la reddition officielle et sans condition de son pays.

5296 : Plus que jamais, la discorde sévit entre les successeurs au pouvoir, favorisant d'autant, les efforts de la Granbretanne pour soumettre le pays.

Les légions du Sanglier marchent alors sur l'archiduché du Kerch, toujours libre, et le soumettent dans les semaines suivantes.

L'Empereur Huon ne dépossèdent par les Princes de Moscovie mais leur impose un lourd tribut annuel, contrôlé par des percepteurs des ordres du Renard, du Chameau et du Dieu.

En fait, ces cellules ont été crées afin d'entretenir la rivalité entre les Princes, rivalité qui bénéficie à la Granbretanne. Ces percepteurs, sous couvert de faire leur métier, s'immiscent dans les querelles des seigneurs moscoviens et les manipulent dans le but de maintenir les tensions.

5297 : Les réfugiés affluent des principautés soumises pour se répandre en Sarmatique et y faire pousser de véritables villes-champignons...

5298 : A force de diviser ses forces sur des centaines de théâtres d'opération, la Granbretanne n'est plus en mesure de faire face à l'importance de son front. En Moscovie, ses ressources humaines s'amenuisent de jours en jours.

Afin de maintenir un régime de terreur et pour renforcer sa position, le Connétable Léobazel de Mercœur, promu en Bielоscovie, ordonne une grande purge dirigée contre les prétendus adversaires de la cause granbretonne...

5299 : Fatigué et malade le Czar Nikoleï III abdique en faveur de son jeune fils Sergueï.

Quelques mois plus tard, en avril, la chute de la Granbretanne libère définitivement la Moscovie du joug de ses occupants masqués. En dépit des particularismes recensés dans ses différentes principautés et des conflits internes qui ont éclaté, la division de la Moscovie n'a pas totalement brisé le sentiment de son unité et quand sonne le cor de la libération, les légions granbretonnes sont victimes d'un ultime sursaut d'orgueil de la part des masses paysannes qui se lancent dans une véritable guerre du peuple pour libérer leur terre opprimée.

Les serfs espèrent en retour, pour l'avoir mérité par leur sang, la liberté si longtemps attendue.

A la fin de l'année, plusieurs légions granbretonnes, rendues squelettiques par les événements de Londra, sont chassées de Moscovie et fuient en désordre vers les Karpathes.

La plupart sont décimées par le froid, les tempêtes et la neige alors qu'elles tentent désespérément de franchir les passes karpathiennes enneigées.

La Moscovie se libère mais le jeune Czar Sergueï redoute de nouvelles jacqueries et choisit une fois de plus la répression et la terreur au dialogue.

Le nouveau régime des peines encourues et la sévérité du "dressage" des serfs font éclater plusieurs mutineries. Mais ces mesures, pas plus que la censure ne peuvent venir à bout des idées nouvelles du peuple et du mouvement de libération amorcé. Une large fraction de l'intelligentsia moscovienne se range du côté des opprimés refusant d'engager ses troupes dans de nouveaux massacres. La noblesse de sang profite de ce nouvel affaiblissement du Czar pour tenter un coups d'état qui échoue de justesse du fait de l'intervention inattendue des chevaliers Bolcheviks.

5300 : Le pays et ses habitants, fortement traumatisés, entrent dans une longue convalescence. Le Czar Sergueï soumet sa nation a une opération radicale visant à étouffer les germes de la désunion.

La première étape de ce vaste projet voulu et mené par ses fidèles commence par la répartition des terres entre ceux de ses seigneurs restés fidèles à son défunt père.

Mais de nouveaux événements viennent couper l'herbe sous le pied du jeune Sergueï. Ainsi, des raz-de-marée destructeurs et inexplicables, accablent les côtes de la Moscovie. Les sorciers de l'académie d'Ishar parlent d'événements surnaturels provoqués par des tremblements de terre sous-marin.

D'immenses lames de fonds se lancent à l'assaut des terres et toute la zone côtière est bientôt balayée. Les constructions humaines à l'exception des plus solides s'écroulent comme des châteaux de cartes créant de véritables no man's land.

De même, les conditions météorologiques sont polaires entraînant famines, épidémies, peste et choléra. Derrière ces malversations se dessinent les agissements des puissants sorciers asiens qui amorcent la conquête de la Moscovie en déplaçant le mur de Brumes plus à l'ouest.

Impuissant face à cet adversaire invisible, Sergueï projette à son tour d'étendre son territoire plus à l'ouest, au dépend de nations frontalières telles que les Karpathes et l'Ukranie...



parvinrent rapidement à équiper leurs armées de lances-feu et de canons-feu.

L'hégémonie moscovienne fut pratiquement interrompue, si l'on excepte l'épidémie qui ravagea la capitale en 5017 (contraignant la famille impériale à déplacer la capitale en Magyarie), et l'exploration des terres orientales qui se heurta au mystérieux mur de brumes en 5024. En outre, la dynastie Raskowitch était réputée dans toute l'Europe et l'un de ses Princes, particulièrement brillant, fut même choisi pour assurer la succession du défunt Roi de France, qui ne laissait derrière lui qu'un bâtard illégitime comme prétendant au trône ; malheureusement, au terme de sept années de guerre (5011-5017), le Prince dut abandonner la couronne au bâtard et retourner, dégoûté, dans ses palais moscoviens.

Le déclin de l'Empire ne tarda pas. Profitant de la faiblesse et de la sénilité du Czar Nicolas VI, qui refusait d'abdiquer en faveur de l'un de ses fils, la province roumanienne se rebella (fin 5078-5080), menée par un héros habile et charismatique. Encouragées par le succès des roumaniens, les autres provinces moscoviennes se révoltèrent presque en même temps (début 5079-5080), prenant de court les armées impériales, dont certaines firent sécession pour appuyer les révoltés, hésitantes devant les ordres contradictoires émis par le Czar et ses principaux généraux. Constatant la ruine de l'Empire, l'héritier des Raskowitch exécuta son propre père, qui refusait toujours d'abandonner les Manteaux du Pouvoir, et prit les choses en mains pour endiguer la révolution. Mais il était trop tard. Après huit années de luttes infructueuses et de vaines tentatives de reconquête, il dut abandonner l'espoir de rétablir l'autorité impériale sur les mutins. D'Empire, la Moscovie redevint royaume.

A l'époque des aventures du Duc de Köln, la Moscovie n'est plus qu'une puissance sur le déclin. Elle est gouvernée par l'autoritaire Czar Nikoleï III, qui règne avec l'aide d'un conseil de grands et de petits nobles. S'il n'y avait eu l'intervention de la Granbretanne, la Moscovie aurait sans doute connu sa deuxième apogée. En effet, autrefois, l'Empire Moscovien s'étendait sur tous les pays de l'est. Son hégémonie ne fut brisée que par la révolution simultanée de ses protectorats, il y a deux siècles de cela, qui furent ulcérés par près de cent ans de diktat militaire.

Consécutivement à la récente perte de territoires happés par le mur de brumes oriental (qui progresse toujours plus vers l'ouest), la Moscovie doit quérir ailleurs de nouvelles terres. Le Czar a donc déclaré la guerre au Prince Goradz d'Ukranie et tente d'envahir les Karpathes.

La Moscovie sera l'alliée de la Granbretanne lors de la conquête du braillard et barbare peuple scandien. Cependant, elle cherchera à souffler à Huon les terres fraîchement conquises, ce qui lui vaudra son inimitié. Meliadus et ses loups lanceront une offensive surprise sur Kerninsburg, à l'aide du renégat moscovien Asrovak Mikosevaar, à la tête de l'ordre du Vautour. Le Czar et son état major fuiront vers les hautes terres sibériennes et, de là, chercheront à conduire la conquête des Karpathes.

Malheureusement, cette voie de secours sera coupée par la Granbretanne qui aura négocié une alliance avec les Karpathes, et qui y sera donc très présente.

Les moscoviens bénéficieront de deux ans d'accalmie avant que le Ténébreux Empire ne cherche à s'étendre plus loin à l'est,



poussant les partisans rescapés du Czar Nikoleï à disperser leurs communautés de fuyards pour échapper à l'irrésistible machine de guerre granbretonne. Les légions impériales se heurteront au mur de brumes, qu'elles chercheront à franchir. Nul n'en revenant, Huon dépêchera sur place l'ordre du Lézard qui montera des expéditions exploratoires, avec peu de succès. Elles ne révéleront que l'existence de terres arables laissées à l'abandon et de villages fantômes, comme si les brumes avaient avalé tous les moscoviens.

Après la libération, le royaume de Moscovie se reconstituera, à l'exception des terres perdues au profit du mur de brumes. Sans leurs alliés granbretons, les Karpathes seront annexées par le jeune Czar Sergueï et la campagne contre l'Ukranie recommencera. Quelques rescapés venus de la mer de Brumes prétendront avoir été séquestrés par des asiens et contraints aux travaux forcés. Le Czar vieillissant abdiquera en faveur de son fils Sergueï. Après quelques échauffourées et une bataille catastrophique, remportée par les mystérieuses Hordes du Soleil et les guerriers de la Garde Céleste, l'Asiacommunista annexera la Moscovie et s'intéressera à la puissance des autres Royaumes de l'Est...

Géographie

La Moscovie ou Moskovie, est composée d'une très grande partie de l'ancienne Pologne, de la Lituanie et de la Lettonie. C'est un pays immense qui s'étend sur plus de 3500 kilomètres d'est en ouest. Cette superficie démesurée, alliée à un climat polaire rude a d'ailleurs par le passé mis à genoux quelques-uns des plus grands stratèges que la Terre ait porté.

Le pays est essentiellement constitué de plaines rocheuses accidentées, mais également de hautes terres d'une étendue limitée, dotées de lacs et de terrains sablonneux.

En analysant les reliefs de la Moscovie, on constate qu'il ressort quatre grandes régions géographiques principales.

Au nord, la principauté de la Baltik est dominée par la toundra et la taïga. L'importance du modelé glaciaire se conjugue avec la prédominance des formes de végétation des pays polaires.

Au centre, aux environs de la cité de Moskva, on peut remarquer une transition entre la forêt de la Bieloscovie et la steppe qui annonce les plaines désertes de la Sarmatique.

Plus à l'ouest, les principautés de Posnanie et de Bieloscovie rassemblent plus de 17 millions de moscoviens. Ces contrées sont fortement urbanisées et on y décèle l'empreinte de l'homme au travers des grandes cités qui les jalonnent.

Enfin, au nord du massif du Kaukase, dans le grand Kerch accidenté se trouve le bassin minier et métallifère le plus important des Royaumes de l'Est. Cette région arrosée par la Wolga est en grande partie recouverte de conifères sauf au nord où une toundra sauvage domine.

Faune et Flore

Du fait des conditions climatiques extrêmes, on retrouve à l'intérieur des terres, des forêts de conifères souffreteuses alors que sur les côtes prolifèrent des forêts mixtes à fort pourcentage de feuillus. La taïga est également très présente car la forêt de conifères s'appauvrit d'Ouest en Est en raison de la sécheresse atmosphérique et de la rigueur croissante des hivers.

En regard de son territoire, la Moscovie n'a été que faiblement touchée par les radiations du Tragique Millénaire, et par conséquent mutants et créatures naturelles sont équitablement répartis sur le gigantesque territoire. La prolifération de quelques espèces mutantes parmi lesquelles les rennes pourpres qui vivent en abondance dans les toundras ont eu un effet bénéfique sur l'équilibre alimentaire des moscoviens. Les tribus nomades qui sillonnent la Sarmatique font d'ailleurs l'élevage de ces cervidés pour assurer leur subsistance au hasard de leurs errances.

D'autres espèces en revanche se sont forgées de sinistres réputations. Ainsi, les auchtrucs de la Sarmatique, sorte de grands oiseaux pouvant peser jusqu'à 100 kilos pour une taille de 2.5 mètres ont conservé les aptitudes à la course de leurs lointains ancêtres. Leur pas peut dépasser 4 mètres et leur course est si rapide qu'elle dépasse celle du meilleur coursier. Ces volatiles, incapables de voler, possèdent une force telle qu'ils peuvent d'un simple coup de patte blesser un bœuf à mort. Devenus carnivores par nécessité, ces mutants chassent en bande à la manière des piranhas. Ils sont capables de désosser un cheval et son cavalier en quelques minutes.

A noter d'ailleurs que certains nobles moscoviens particulièrement téméraires organisent des chasses à l'auchtruc, très appréciée pour sa chair rouge. Il faut savoir également que les énormes œufs de ces oiseaux peuvent atteindre 2 kilos ; un seul suffit à faire une omelette pour 15 personnes. Ce sont des mets raffinés, extrêmement rares et par conséquent très recherchés.

La Moscovie en un Clin d'Œil

Dirigeant : Le Czar Nikoleï III.

Population [5290] : 400 000 Baltes,
7 330 000 Posnaniens,
10 180 000 Bieloscoviens,
4 570 000 Kerchites,
640 000 Loups de l'Est,
2100 000 Kameloïdes,
480 000 Nomades de Sarmatique,
430 000 Mutants.

Principal Fleuve : La Wolga, le Dniepr, la Vistul, la Moscova.

Sommets les plus élevés : Le Pic du Pamir (7498 mètres), Les Tatry en Posnanie (2659 mètres).

Produits importés : Néant.

Produits exportés : Blé, tournesol, betterave à sucre, cultures fourragères, le thé du Kerch, ovins et caprins, chanvre et tabac, riz.





Il existe bien d'autres espèces mutantes qui vivent et se reproduisent dans la nature, sans autres lois que celles dictées par la conservation de leur espèce. Certaines de ces espèces sont sauvages et féroces, d'un caractère rebelle indomptable et irréductible.

D'autres en revanche sont douces intelligentes et tempérées. Beaucoup de ces grands animaux habitent les hautes terres fortement boisées qui annoncent les contreforts des monts Zoural et ceux plus marqués encore du massif du Kaukase, deux des régions les plus inhospitalières de la Moscovie.

Climat

Le climat général de la Moscovie est caractérisé par de grands écarts de température entre les saisons : des hivers rigoureux et des précipitations assez modestes à dominantes estivales.

Pendant six mois de l'année, les températures atteignent péniblement -10°C, les six mois suivants sont relativement chauds.

L'hiver débute dès le mois de septembre par des gels de plus en plus fréquents et par des chutes de neiges. Après cette première étape, la neige persiste pendant une période de six mois. Ainsi, le sol est dur et sonore, gelé en profondeur. Toute circulation visible des eaux disparaît et toute vie végétale semble éteinte. Puis vient le dégel avec sa période de boue. Avec la brutalité de la fonte des neiges, le drainage s'effectue lentement dans les plaines par l'intermédiaire des fleuves en crue qui débordent largement de leur lit ; c'est l'été, saison marquée par de fortes chaleurs orageuses. Ces conditions climatiques sont très favorables à la végétation qui croît brusquement.

Voyager en Moscovie

Les régions de Moscovie occidentale sont parmi les plus sûres d'Europe. La principauté de Posnanie, celle de Bieloscovie et l'archiduché du Kerch ont leurs territoires quadrillés par une multitude d'avant-postes qui contrôlent les principaux axes routiers et assurent un rôle de protection pour les caravanes marchandes. A

Distances et Durée des Voyages en Moscovie

De	à	Distance en km	Durée en jours (1)	Durée en jours (2)
Kerninsburg	Koïbychek	1484	30	10
Kerninsburg	Sachtenk	1703	34	Non
Kerninsburg	Minsk	567	10	Non
Kerninsburg	Moskva	950	16	8
Kerninsburg	Vossivitch	1083	19	Non
Kerninsburg	Bacou	3168	54	Non
Kerninsburg	Stalissi	2049	41	Non
Kerninsburg	Norkigorod	436	8	Non
Kerninsburg	Kracovie	712	14	Non
Kerninsburg	Danzig	265	5	2
Kerninsburg	Warszawa	582	10	Non
Kerninsburg	Schochecin	527	9	4
Koïbychek	Bacou	2914	50	Non
Sachtenk	Stalissi	2491	55	Non
Minsk	Norkigorod	623	11	Non
Moskva	Kracovie	1157	23	Non
Vossivitch	Danzig	1323	23	Non
Bacou	Warszawa	2732	47	Non
Stalissi	Schochecin	2397	48	Non
Norkigorod	Koïbychek	904	15	7
Kracovie	Sachtenk	2228	45	Non
Danzig	Minsk	867	14	7
Warszawa	Moskva	1111	19	Non
Schochecin	Vossivitch	1723	35	Non

***(1)** Par voie terrestre et à dos de cheval*
***(2)** Par voie fluviale ou par la mer*





l'instar des forces militaires, ces Gens d'armes sont rompus au combat et ils sont de plus, difficilement corruptibles. Toute médaille ayant son revers, ce climat de sécurité est amplifié par des contrôles trop fréquents et une interdiction au port des armes et armures lourdes dont la destination est trop orientée vers un usage guerrier. Il faut disposer de dérogations ou de blancs-seings pour pouvoir se soustraire à cette prohibition et la seule manière d'obtenir ces papiers est de servir les intérêts d'un puissant employeur ou de se procurer des papiers chez un faussaire de blancs-seings.

Par opposition, la principauté de la Baltik et la grande steppe de la Sarmatique constituent des régions désertiques et hostiles par excellence. Voyager dans ces contrées sans guide et sans protection relève du suicide. D'ailleurs, lors de la conquête de la Moscovie, ces régions resteront insoumises tant elles sont vastes et incontrôlables.

Un autre avantage de la Moscovie est sa couverture fluviale qui facilite grandement les déplacements, pour peu que les fleuves ne soient pas gelés. Par exemple, le réseau hydrographique de la Wolga dessert 3500 kilomètres de territoire, du nord au sud.

Principautés, Archiduchés, Régions et Cités

La Moscovie fait incontestablement partie des grandes puissances du Vieux Continent et les moscoviens entretiennent un fort sentiment de supériorité teinté d'orgueil, à l'égard des autres nations qui composent les Royaumes de l'Est. La gloire passée de leurs Seigneurs de Guerre qui avaient alors étendu leur domination sur toutes les nations slaves n'a pas tari et les moscoviens parlent encore de l'Empire comme si celui-ci n'avait jamais cessé d'être.

Conscients, à juste titre, de la puissance de leur nation, ce sont entre autre ces excès d'orgueil qui contribueront à leur défaite face aux légions impériales de Granbretanne.

Les miettes de l'Empire de Moscovie se composent aujourd'hui de trois grandes principautés, d'un archiduché et de la grande steppe de la Sarmatique, l'ensemble étant théoriquement placé sous l'autorité tutélaire d'un seul homme, le Czar Nikoleï III.

Au fil des siècles, chacune de ces grandes régions s'est dotée de son propre hymne, de ses armoiries, de ses lois et de ses chefs militaires. C'est en partie ce morcellement qui a affaibli la grande Moscovie, livrant ce vaste royaume à une véritable lutte d'influence, chacun des généraux ou des dirigeants régionaux tirant la couverture du pouvoir à lui.

Plus de la moitié de la population vit aujourd'hui dans les nombreuses villes de Posnanie, de Bieloscovie et du Kerch. Celles-ci exercent une attraction irrésistible auprès des sujets du Czar. La rapidité du développement urbain et la fréquence des villes nouvelles ou des villes qui ont vu leur population doubler ou tripler en un ou deux siècles confère à la Moscovie un relief tout à fait particulier.



Ainsi, le pays est truffé de bourgs et de villages qui s'étirent souvent le long d'une unique rue en terre battue. Les maisons, construites en épais rondins de bois disposés en double parois servant d'isolant thermique, sont basses avec des toits de chaume ou d'ardoises. Chaque habitation est communément dotée d'un puits. Le village reste aujourd'hui un groupe de défense replié sur lui-même ou chaque maison est une forteresse.

Le chien est très commun dans le pays. Tous les foyers ont leur chien de berger à poils longs. Le village a un aspect domanial et regroupe généralement de 40 à 400 maisons.

Aujourd'hui, il apparaît clairement que la Moscovie souffre d'une réelle inertie du fait de son immensité et de sa densité de population. On peut remarquer en effet qu'une seule des cinq grandes régions de ce royaume possède un territoire plus étendu que n'importe lequel des autres Royaumes de l'Est.

Le royaume de Moscovie est divisé en une série de principautés classées par ordre d'influence : d'abord Bieloscovie, puis Posnanie, Kerch, Baltik et enfin Sarmatique. Elles sont confiées à la gestion de différents princes et nobles par ordre décroissant de rang. Lorsque l'un d'eux meurt, celui qui le suit hiérarchiquement doit lui succéder et on remet le titre et les pouvoirs qu'il détenait jusqu'alors à son successeur immédiat dans l'ordre de la noblesse. Ces princes et seigneurs ont tout pouvoir sur leur terre, du moment qu'ils restent fidèles à leur allégeance envers le Czar. Ils rendent la justice, infligent les châtiments et sont craints pour cela. A la cour du Czar, la multiplication de branches cadettes et les conflits entre héritiers ont malheureusement eu raison de l'unité du royaume.

Progressivement, au sein de chaque principauté sont apparues des réactions en chaînes, certains seigneurs féaux tentant d'accéder à l'indépendance par le fractionnement des terres en complotant contre leur maître. De ce fait, le royaume de Moscovie renvoie aujourd'hui l'image d'un fruit mûr mais pourri de l'intérieur.

La conquête granbretonne mettra en évidence ce constat.

Principauté de la Baltik

La principauté de la Baltik se situe comme son nom l'indique sur l'ancienne région côtière du nord du pays. Sur ses rivages, les hivers sont plus rigoureux que partout ailleurs dans le pays avec seulement trois mois de dégel par an.

Les autochtones du Grand Nord moscovien survivent en chassant les rennes pourpres, une race mutante qui se nourrit exclusivement de la toundra qui occupe les terres gelées du Cercle des Glaces. Ici, les sols sont pauvres, composés de roches broyées en sable sous l'effet des processus de gélification.

Bien plus à l'est, des rubans de forêts d'arbres souffreteux longent les vallées prézouraliennes qui annoncent les contreforts de la chaîne montagneuse du Zoural.

Koïbychek (Grande Cité)

Koïbychek est la capitale de la principauté de la Baltik, ville depuis laquelle la princesse Armilla exerce son terrible pouvoir. Malgré un climat insupportable et une situation excentrée et défavorisée, la ville s'agrandit sensiblement chaque année, sous l'impulsion d'Armilla.

En réalité, le destin de cette cité des glaces a véritablement basculé lorsque furent découverts et mis en exploitation les filons aurifères qui semblent truffer les environs de la ville. Cependant, la production d'or n'a jamais atteint un rythme suffisant pour attirer de grandes vagues de colons.

Originairement, Koïbychek était une forteresse condamnant l'unique passe en direction de la Scandie mais progressivement, le commerce a pris la relève de la fonction militaire. Aujourd'hui la ville joue surtout le rôle d'étape avant de s'aventurer plus loin vers le mystérieux Cercle des Glaces.

Quelques autochtones pratiquent l'élevage et le dressage intensif des chiens de traîneaux. Les artisans sont également reconnus pour leur grande maîtrise dans la conception des traîneaux de tout gabarit ; certains pouvant transporter jusqu'à 40 passagers pour de très longs périples en territoire polaire...

C'est dans l'ancienne forteresse, reconvertie en palais de glace et de marbre que la princesse Armilla a élu domicile, protégée par sa garde personnelle, les Arpenteurs des Glaces. Ces guerriers particuliers emploient toutes sortes d'armes forgées dans de la glace et notamment les redoutables flèches de glaces.

Depuis des années, Armilla tente désespérément d'enfanter un fils. Elle a pour cela changé plusieurs fois d'amants (dont le Czar Nikoleï III) mais sans succès puisqu'elle a aujourd'hui sept filles, toutes de pères différents.

Dépourvue d'intérêt stratégique, la principauté de la Baltik sera épargnée par les foudres de l'Empire granbreton lors de la conquête. Un bataillon de l'ordre du Tigre s'installera tout de même à Koïbychek pour assurer une surveillance de principe. Son Connétable, le chevalier Ankern d'Onathos vivra une romance avec Armilla et de leur union passionnée naîtra bientôt un fils : Yavan.

En 5299 Ankern sera contraint de trahir sa patrie par amour pour Yavan et Armilla. Il protégera Koïbychek contre des hordes de mercenaires Vautours vindicatifs venues raser la ville. Plein de remords après sa félonie, il répondra finalement à l'appel de l'Empereur Huon pour défendre Londra contre le coups d'état de Méliadus de Kroiden. Il trouvera une mort héroïque dans le palais de Londra en défendant avec ses hommes l'entrée principale de la salle du globe-trône...

Sachtenk (Petite Cité)

Sachtenk apparaît véritablement comme une oasis au milieu d'un désert de glace. L'enneigement exceptionnel de la région l'isole huit mois par an de tous contacts avec le reste du royaume. Elle est peuplée par des centaines de Loups de l'Est qui y font des haltes pour se reposer ou se ravitailler.

Sachtenk est une ville compacte aux maisons austères et aveugles sur la rue. C'est une ville de mercenaires où de rares marchands vendent ici les denrées et le matériel à des prix 20 fois supérieurs à ceux qu'il est coutume de pratiquer ailleurs.



Pendant l'invasion granbretonne, un coup sévère sera porté à Sachtenk. En effet, la cité sera entièrement gazée et ses habitants seront exterminés. Il semble que les granbretons se soient alors servis de la ville comme d'un gigantesque laboratoire pour mener leurs expériences grandeur nature sur des gaz lourds. Après ce désastre, Sachtenk restera à jamais une ville morte.

Principauté de Bieloscovie

La principauté de Bieloscovie comprend notamment les anciennes républiques de Lituanie, Lettonie et Estonie. A l'inverse de la principauté de la Baltik, elle connaît des hivers moins rigoureux que partout ailleurs dans le pays avec seulement trois mois de gel par an. Cette situation favorable assure à la région toutes les possibilités d'agriculture des zones tempérées faisant de la principauté un véritable grenier à céréales. De même, au cours du dernier siècle, la Bieloscovie a vu fleurir des écoles, des académies, des bibliothèques, des théâtres et même des musées.

Lacs, marais, étangs, innombrables ruisseaux et rivières occupent des reliefs aux pentes souvent fortes mais aux dénivellations ne dépassant pas 300 mètres. Dans le sud de la Bieloscovie, une frontière naturelle s'établit avec l'Ukranie, par l'intermédiaire des immenses marais de Pietra qui forment une des régions les plus étranges et les plus difficiles d'accès de tous les Royaumes de l'Est.

De par son climat, la Bieloscovie est une contrée herbagée et forestière. Les bieloscoviens vivent essentiellement de cueillette, de chasse et de la pêche dans les étangs.

Aux environs de Moskva, on rencontre fréquemment de très belles forêts de feuillus composées, de hêtres et de chênes. Ces forêts riches et denses s'effacent progressivement vers l'est en direction de la steppe de Sarmatique, passant de forêts trouées de clairières à une steppe faiblement boisée.

D'un point de vue politique, la principauté de Bieloscovie est placée sous la protection du Czarevitch Sergueï de Kerninsburg, fils chéri du Czar Nikoleï III et prétendant à la couronne de Moscovie.

Durant la conquête granbretonne, le Général Asrovak Mikosevaar trahira sa patrie moscovienne, par amour pour la belle Flana. Il s'alliera au Ténébreux Empire et déversera ses masques de Vautours sur la Bieloscovie.

Kerninsburg (Métropole)

Kerninsburg devint la nouvelle capitale de l'Empire de Moscovie en 5031 aux dépends de la cité magyare de Budapest. Deux siècles après ces événements, elle a hérité d'un riche patrimoine architectural et artistique. Ville historique, Kerninsburg a su garder un noyau ancien soigneusement conservé et restauré. Ainsi, chaque palais, chaque fontaine, chaque lieu public est remarquablement mis en valeur par son architecture. Les monuments, aux façades crépies en ocre ou en vert pâle sont rehaussés de colonnades de pierre ou de marbre.

Un peu partout, des jardins, des parcs, des ambassades célèbrent la toute puissance du vieil Empire colonial de Moscovie. Kerninsburg forme un tout avec l'anneau de villes satellites qui la ceinture. Situées dans un rayon de 20 kilomètres autour de la ville, cette trentaine de seigneuries jouent un rôle prépondérant pour son développement et pour sa défense.

Le dynamisme de la cité fait appel à d'importants mouvements de population, surtout sur le plan intellectuel et scientifique. D'ailleurs, lors des Festivités du Czar, au début du printemps, l'Opéra et les théâtres assurent de brillantes saisons culturelles et musicales qui drainent des milliers de spectateurs. C'est aussi depuis Kerninsburg que partent les nouvelles tendances de la mode vestimentaire qui se répandent ensuite au reste du pays.

Bien évidemment, les fonctions de Kerninsburg sont avant tout celles d'une capitale. A ce titre, c'est un lieu de passage et d'accueil permanent pour les diplomates et les délégations étrangères. Cependant, Kerninsburg est aussi une véritable ville portuaire. Elle constitue même l'un des grands ports donnant sur la mer Baltik. Dotée d'une importante marine marchande et d'arsenaux immenses, c'est ici que sont construites, entre autres les célèbres barges flottantes moscoviennes.

Des laboratoires et des écoles sont dispersés dans la plupart des quartiers. On y enseigne les vertus des plantes, l'herboristerie, les soins, la chimie, la construction de machines électriques et d'autres sciences plus obscures encore. Si ces lieux d'apprentissages ont été volontairement dispersés dans la ville et ses alentours, c'est bel et bien autour de l'académie d'Ishar que se recentre toute l'activité scientifique et de recherche. Subventionnée par le Czar, assimilée à un établissement militaire, l'académie est un des points névralgiques du pays. Elle accueille au sein de ses austères bâtiments, quelques-uns des plus brillants cerveaux du Vieux Continent.

La vulnérabilité stratégique de la ville, qui fait figure de ville frontière non loin des territoires de la Scandie, et son positionnement excentré, ont contraint le Czar Nikoleï à y installer un fort contingent de soldats. Ainsi deux Corps d'Armées sont chargés d'assurer la protection de Kerninsburg. Ces forces sont placées sous l'autorité militaire du Général Allakine. Les bataillons sont répartis dans les casernes des villes-satellites qui encerclent la capitale, le noyau de la défense étant localisé dans la citadelle d'Azgarg en plein cœur de la ville.

De même, une flotte de guerre, composée de croiseurs, de barges flottantes et de nörboats - commandée par l'amiral Azmov - protège l'accès maritime de la ville. En 5288, pendant la campagne de Scandie, ces navires ont imposé un blocus aux ports scandiens situés sur la Baltik, asphyxiant ainsi tout le sud-est du pays et facilitant la victoire aux légions impériales granbretonnes.

Les événements consécutifs à l'invasion de la Moscovie par le Ténébreux Empire confirmeront la fragilité militaire de Kerninsburg. Sous le commandement du renégat Asrovak Mikosevaar, pas moins de douze légions du Vautour encercleront les villes-satellites chargées d'assurer la protection de Kerninsburg.

Sous la pression des canonnades des canons-feu et des bombardements des ornithoptères, Asrovak sera aux portes de la capitale après seulement trois jours de siège. Retranchés derrière ses vieilles murailles, les derniers défenseurs seront balayés dans les heures qui





suivront. La ville sera entièrement dévastée et les résidences princières et impériales seront livrées aux flammes.

Même après la libération, Kerninsburg ne se remettra jamais complètement de ce drame et entamera une lente reconstruction menée de pair avec son repeuplement.

Cependant l'action militaire de l'Asiacommunista viendra bientôt compromettre les ambitions du Czar...

La Foire aux Faucons

La foire de Kerninsburg attire une fois l'an au beau milieu de l'été la noblesse, les marchands et les riches guerriers des Royaumes de l'Est. Ce ne sont pas seulement les spectacles fastueux, les joutes guerrières ou les riches marchandises qui drainent cette foule, mais le marché aux faucons des steppes. Leurs maîtres dresseurs viennent de toute la Moscovie afin de vendre ces splendides oiseaux.

Minsk (Métropole)

Minsk est la cité la plus fortement peuplée de toute l'Europe. Il s'agit d'une mégalopole tentaculaire de plus de 300 000 âmes. Véritable fourmilière au gigantisme déshumanisant, ses petites rues encombrées et sordides lui confèrent un paysage de fin du monde exhalant un parfum putride d'apocalypse. Les habitants de Minsk sont mornes et tristes. Pourtant, pour l'étranger, la démesure de la cité dégage un exotisme incomparable. Dans les environs de Minsk se trouvent de gigantesques mines métallifères d'où est extrait du minerai. Les forges cyclopéennes de la ville se chargent de convertir ce métal en lingots qui sont ensuite acheminés dans le pays et partout en Europe. Les méthodes utilisées pour le traitement de ces matières donnent le vertige tant on éprouve en les observant, le sentiment d'une collision entre le passé, le présent et le futur.

Moskva (Métropole)

Ancienne capitale du pays, la population de Moskva fut exterminée dans sa totalité lors des événements tragiques de la Pluie de Feu. La cité fut complètement rasée et il ne reste plus aujourd'hui aucune trace de cette brillante époque, si ce n'est peut-être au plus profond de souterrains intacts et demeurés inexplorés...

Une nouvelle ville fut érigée pendant le Tragique Millénaire. C'est aujourd'hui une cité marchande qui bénéficie, du fait de sa position centrale du titre de plate-forme commerciale de la Moscovie. Remarquablement bien desservie, tant au niveau de son réseau hydrographique avec le fleuve de la Moscova que d'un point vue routier, la ville distille un agréable parfum de luxe et de superficiel. Seule la citadelle d'Emlkren sise sur un éperon rocheux et protégée de toutes parts par des ravins naturels rappelle à l'étranger les racines profondément guerrières des habitants. La ville se décompose en quatre quartiers principaux qui se livrent à des dualités centenaires. Le premier est celui des gens d'armes, militaires, soldats et autres mercenaires au service du sceptre du Czar. Le deuxième est le quartier des princes marchands, vaste et d'occupation dense. Le troisième est celui des aristocrates et des bourgeois. Le quatrième, le faubourg, encercle la ville d'un anneau régulier et se compose des gens du peuple et autres artisans.

C'est à Moskva qu'on rencontre quelques-uns des dirigeants des guildes marchandes les plus en vogue. Ils s'adonnent ici à une passion sans limite pour la luxure et la débauche. Moskva est la ville du matérialisme et des rêves ; ses habitants sont habités par une passion pour tout ce qui est beau et qui brille. Ils pervertissent chaque jour davantage leurs âmes sur l'autel du pouvoir. Si quelques tyranniques princes marchands font à eux seuls la prospérité de la cité par leurs frasques et leurs fortunes, il faut savoir que ces mons-



tres n'ont rien d'enfants de cœur. Ils ont par exemple la réputation d'organiser de cruelles chasses à l'homme au cours desquelles ils traquent d'innocentes proies humaines jusqu'à l'hallali...

Le gouverneur Knitaï le Droit tente avec acharnement de s'opposer aux débordements de plus en plus importants des Puissants qui gouvernent sa cité à grand coups de souverains d'argent. Talentueux, son action s'est avérée suffisamment efficace pour lui attirer la haine de bon nombre de ses homologues et il a déjà échappé à plusieurs tentatives d'assassinat.

Vossivitch (Grande Cité)

Vossivitch a été construite il y a seulement un siècle de cela sur les coteaux qui dominent la Wolga, avec pour principale ambition de contrôler le trafic fluvial. En peu de temps, une ville géométrique faite de casernements s'est élevée là où il n'y avait rien. Plusieurs ponts fortifiés enjambent désormais le fleuve en amont et en aval de la cité. Ils sont équipés de tours carrées munies de canons-feu. Si un navire quel qu'il soit, refuse de se soumettre à un contrôle, les tours ont ordre de faire feu sans sommation. Sur les berges, quelques carcasses de drakkars scandiens calcinés ayant tenté de forcer le passage témoignent de l'efficacité et de la détermination des artilleurs de Vossivitch.

Archiduché de Kerch

Le Kerch forme la région du sud-est de la Moscovie, coincée entre la mer Noire et la mer Caspienne. Sa frontière naturelle s'établit sur les contreforts du grand système montagneux du Kaukase qui forme une immense barrière de presque 1250 kilomètres de long. Ce caprice de la nature s'élève généralement à 2000 mètres d'altitude mais atteint 4000 mètres dans sa partie centrale où l'on compte de nombreux glaciers qui dominent des vallées étroites sur les pentes desquelles s'agrippent des forêts de conifères.

L'archiduché du Kerch est riche et son seigneur, le vieil archiduc Alibeck d'Astrakan est réputé pour être un habile politicien et un personnage influent à la cour de Moscovie.

Les kerchites forment un peuple traditionnel de marins à la fois compartimenté et fermé mais conservant nombre de particularismes locaux. Une grande partie de la population vit de la culture traditionnelle d'un thé de renommée européenne. La guilde marchande du thé commercialise d'ailleurs une partie de sa production dans les autres nations des Royaumes de l'Est et plus rarement dans le restant de l'Europe.

Bakou (Grande Cité)

La province de Bakou constitue la capitale de l'archiduché du Kerch, ville depuis laquelle l'Archiduc Alibeck exerce son autorité sur ses loyaux sujets.

C'est une cité fortifiée, fortement peuplée dont les habitants et artisans se sont spécialisés dans la façon des métaux. Ses ateliers fournissent ainsi le Czar en armes et armures de toutes sortes pour l'équipement des armées régulières de Moscovie. Ces marchés colossaux et la qualité du travail des forgerons et armuriers kerchites ont contribué à étendre leur renommée bien au-delà des frontières du pays.

La ville possède un petit port pittoresque sur le front de la mer Caspienne, même si son activité commerciale et navale est réduite.

Stalissi (Petite Cité)

Stalissi est une ville hors normes, extraordinairement pittoresque, accrochée aux versant raides des collines annonçant les contreforts du Kaukase, au beau milieu d'un bassin dominé par de belles montagnes boisées. Les maisons s'y entassent en escalier. Le plus souvent, elles sont équipées de terrasses abritées creusées à même la roche. Un vieux monastère, perché sur le Pic des Frères, abrite une communauté de vieillards venus chercher la foi dans ce trou perdu.

Avec sa faible population, la position et le site de Stalissi se prêtent à une occupation très séduisante de l'espace disponible. L'importance du bassin a permis d'édifier des quartiers amples, articulés sur de grandes artères principales de part et d'autre desquelles se trouvent de vastes jardins botaniques.

Malgré ses conditions idéales, la vie est malheureusement difficile et malsaine à Stalissi. En effet, l'Archiduc Alibeck a déclaré les stalissiens hors-la-loi pour des raisons restées obscures. Si à ce jour, aucune décision significative n'a été prise quand au devenir de la cité, les stalissiens craignent de voir d'un jour à l'autre débouler la cavalerie moscovienne. C'est pourquoi, ils se méfient particulièrement des étrangers auxquels ils n'adressent pas la parole.

Principauté de Posnanie

D'après de très vieilles légendes, la Posnanie (l'ancienne Pologne) serait le berceau de toutes les nations slaves.

Cette vaste région dispose d'une importante façade maritime battue par des vents violents. La partie côtière de la principauté est entièrement bordée de lagunes, séparées de la mer par des flèches de sable parfois assez longues ce qui rend difficile l'établissement de villes portuaires. Quand on s'éloigne des côtes, les plus hautes collines dépassent rarement 300 mètres mais les dénivellations sont souvent brutales. En revanche, le sud de la Posnanie est occupé par un formidable désordre de collines, d'étangs, de marais, de lacs et de plaines. Des cimes granitiques aux arêtes très vives y forment des parois impressionnantes auxquelles même les glaciers ne peuvent s'accrocher. Le drainage se fait mal dans ces reliefs accidentés, ce qui aboutit à une terre humide et lourde de laquelle s'échappent, à la nuit tombée, des brouillards et des brumes épaisses et odorantes.

Enfin, le cœur du pays se résume en une plaine monotone et légèrement ondulée, modelée par les glaciers scandiens.

Du nord vers le sud, on recense plusieurs zones distinctes de végétation constituées de forêts de pins et de bouleaux entre lesquelles s'immiscent marais et tourbières. Une des activités majeures des autochtones est l'élevage de chevaux. Les races locales sont très réputées même si elles ne peuvent rivaliser avec le choix et la qualité des montures du marché de Zorvanemi.





L'influence de la mer Baltik adoucit le climat de la région, plus clément et plus lumineux que partout ailleurs en Moscovie. Il est caractérisé par des hivers froids, avec un manteau neigeux peu épais mais tenace, des brouillards fréquents et des étés caniculaires.

Le prince Oleg le Paisible dirige la principauté depuis ses provinces où il possède plusieurs palais fastueux. Passionné par les armes rares et particulièrement par les épées dont il possède une fabuleuse collection, il s'entête depuis longtemps à rechercher une lame unique et mystique connue sous le nom de Mournblade...

Kracovie (Métropole)

Ville de garnison et capitale de Posnanie, Kracovie accueille de nombreux bataillons du 1er et du 3ème Corps d'Armée moscovien. C'est une ville austère et morne qui donne le sentiment d'avoir été édifiée à l'économie et sans aucun plan d'ensemble. Ici, le chaos est tel que le luxe des palais côtoie souvent la misère la plus totale.

Aujourd'hui, le développement des environs de Kracovie s'accélère grâce à un dynamisme commercial imposé par une toute nouvelle classe de la bourgeoisie qui encourage la mise en valeur de cette riche région agricole, par la culture intensive de betteraves et de blé.

Kracovie est aussi un centre religieux important puisque c'est à l'abri des solides murailles de l'ancien château royal de Wawel que ce sont installés les Toges Noires, 5 siècles plus tôt. Protégée par un important dispositif militaire, Kracovie sera épargnée par les légions de l'Empire et ceci, en raison de la sanglante défaite granbretonne de Poltava. Sa garnison sera ensuite déplacée et la ville tombera sans opposer de résistance.

Danzig (Grande Cité)

Édifiée jadis sur le delta formé par la Vistul, Danzig est une ville portuaire et hanséatique. Elle exerce la fonction de capitale provinciale de la principauté et est dotée d'importants instituts et collèges. La ville s'est également rendue célèbre pour l'intérêt de ses bibliothèques réputées uniques.

Warszawa (Grande Cité)

Cette cité occupe une position de carrefour entre les axes nord-sud et est-ouest de la Posnanie. Elle est littéralement coupée en deux par une épaisse muraille édifiée sur ordre de son précédent gouverneur Malak le Gris. Cette construction qui enjambe la Vistul n'a pas d'autre but que celui de séparer la vieille ville (La Stare Warszawa), de la ville nouvelle (La Nowe Warszawa). Les beaux quartiers se trouvent au sud, dans la Nowe Warszawa, avec leurs ambassades, leurs grandes foires, leurs universités orientées notamment vers les disciplines scientifiques et la recherche. La Stare Warszawa est plus champêtre et on y retrouve des populations de serfs entassés dans de véritables taudis.

Schochecin (Grande Cité)

Ce port fortifié bénéficie d'une position particulièrement favorable sur un estuaire précédé par une rade bien abritée. C'est une très vieille ville marchande plantée au cœur d'une des plus riches régions agricoles de la Moscovie.

Son site défensif est particulièrement pittoresque et retrace le passé guerrier de cette région qui fut autrefois l'enjeu d'une lutte sanglante pour sa domination entre les armées moscoviennes et les hordes des guerriers scandiens.

En 5292, Schochecin sera intégralement ravagée par un raid de masques de Requin. Elle renaîtra timidement à la libération par un faible repeuplement et une lente reconstruction.

Steppes de la Sarmatique

La Sarmatique se présente comme un très vaste ensemble de plaines et de plateaux, aux horizons uniformes sur des milliers de kilomètres. Cet ensemble est seulement accidenté de quelques failles formant des dénivellations maximales d'une centaine de mètres. Elle se termine à l'est par l'insondable mer de Brumes qui engloutit progressivement ses terres.

Région la plus inhospitalière de Moscovie, la Sarmatique est pauvre et plus faiblement peuplée que le reste du pays. C'est par excellence le territoire des tribus nomades et des Loups de l'Est, à qui le Czar confia jadis la surveillance de cette portion de terre. La Sarmatique n'a pas vraiment de dirigeant et aucun représentant sérieux à la cour du Czar. Elle fait figure de région arriérée. Et la noblesse incompétente et oisive qui se prélasse mollement dans les rares cités n'arrange rien à l'affaire.

La peur de l'Asiacommunista est très présente et c'est cela qui a manifestement stoppé son bon développement, en empêchant la sédentarisation des tribus nomades.

Les ruines de cités éparses à travers tout le pays témoignent du passé lointain où la civilisation avait apprivoisé le climat et étendait sa toile sur des terres aujourd'hui désertes. Il est vrai que les vastes territoires de Sarmatique subissent des climats d'une austérité exceptionnelle, avec dix mois d'hiver. Cette saison ingrate est battue par de terribles tempêtes de vent glacé.

Pour finir, c'est en Sarmatique que s'aventurent les célèbres maîtres fauconnier pour capturer de jeunes spécimens de faucons des steppes sauvages. Ces proies de choix ont fait leur renommée et une fois dressés, ces oiseaux géants deviendront les montures de quelques-uns des guerriers les plus puissants et les plus argentés d'Europe.

Norkigorod (Grande Cité)

Norkigorod est l'une des plus vieilles cités de l'ancien Empire de Moscovie. Elle eut jadis son heure de gloire, due principalement aux succès politiques de ses gouverneurs, les princes jumeaux de Norkigorod. Depuis la tragique disparition des deux princes, la province est restée sans seigneur. Depuis, la gestion de la ville a été placée sous l'autorité du Czar qui s'en désintéresse totalement, accélérant encore son déclin et son dépeuplement.

Norkigorod est située aux confluents des fleuves de la Wolga et de l'Oka, sur un promontoire rocheux qui domine les plaines en-





vironnantes. Par le passé, la ville faisait office de grand marché de transit. Aujourd'hui, seules ses foires continuent d'attirer les curieux. Il est vrai que ces manifestations permettent de se procurer des produits importés du Moyen Orient par les routes commerciales. On y fait donc commerce d'étoffes rares, d'icônes, d'armes exotiques, de bois, de fourrures, d'ambre...

Pour finir, d'un point de vue architectural, la ville possède quelques églises, des monastères ainsi que de squelettiques remparts sur lesquels s'agrippent les vestiges grandioses de l'ancienne ville marchande.

Sites Intéressants

La Moscovie est de loin le plus vaste royaume d'Europe. Ses terres s'étendent dans toutes les directions à des centaines de milles. Tout au long de l'histoire, cette immensité conjuguée à un climat extrêmement rude ont contribué à mettre à genoux bien des armées.

Outre les sites particuliers qui sont présentés ci-après, la Moscovie compte un nombre important de champs de ruines et autres cités partiellement détruites par l'holocauste de la Pluie de Feu.

Ces destinations font l'objet d'expéditions scientifiques engagées par les académiciens d'Ishar qui y découvrent bien souvent les artefacts technologiques qui vont inspirer ou orienter leurs futures recherches.

Les champs radioactifs sont assez rares et principalement localisés dans les provinces de la Baltik, de Bieloscovie et de Posnanie où ils sont identifiés et frappés d'interdiction.

Dans ces zones déshéritées se terrent des bandes de mutants ou des renégats en fuite.

Principauté de la Baltik

Le Monastère des Toges Noires de Kracovie

Ce monastère est un des plus discrets et mystérieux de l'ordre, de sorte que nul ne sait en Moscovie ce qui se manigance sous les toges noires de ces moines. Il s'agit en fait d'un antique château situé non loin de la ville de Kracovie. Cette construction est organisée en vastes bibliothèques et en entrepôts où reposent d'anciennes machines collectées lors de pillages de ruines.

Un millier de moines, principalement des marins-guerriers Porteurs de l'Épée sont chargés de respecter les dogmes stricts et sévères de leur caste. Ils sont conduits par le frère Asiowitch, un illuminé à la santé mentale moribonde qui attend patiemment le retour de l'âge d'or.

Le Pic d'Ashanoon

Cette étrange construction se situe sur le Comté de Dziwnoff, terre qui occupe une position stratégique, à proximité de la frontière germaine et des côtes de la Scandie.

Le Pic d'Ashanoon s'élance telle une flèche inaltérable à plus de 100 mètres d'altitude et sa masse titanesque est perdue au milieu du lac Opale, dans les ruines labyrinthiques de la sinistre cité de Dziwnoff.

L'origine du Pic est mystérieuse. On sait seulement qu'il se comporte comme un gigantesque poumon chargé de filtrer l'air environnant. Il semble que ce bâtiment soit un ouvrage de science, ou peut-être, à l'instar du Bâton Runique, a-t-il été transporté sur Terre par pur hasard. Toujours est-il que depuis des temps immémoriaux, il puise l'énergie indispensable à son fonctionnement dans le magma des entrailles de la terre.



Il y a un quart de siècle, le Pic fut le théâtre d'affrontements violents entre une secte de fanatiques et le puissant ordre des chevaliers de Soccodam. Aujourd'hui encore ce monument insolite renferme beaucoup de mystères et de secrets...

Pour davantage de renseignements au sujet du Pic, consulter le scénario "Une Erreur de Jeunesse", paru dans le supplément "Le Seigneur des Sans Masques".

Le Repère de l'Ile des Midtlands

Le repère de l'île des Midtlands est un site secret et mystérieux de Moscovie. Ce grand rocher pelé, aux abords anodins est situé au large de Kerninsburg, sur la mer Baltik. Les entrailles de cette coquille abritent un gigantesque complexe militaire de construction antérieure au Tragique Millénaire et qui a été découvert par le plus grand des hasards il y a trois siècles par des pêcheurs moscoviens. A cette époque, pour lui conserver tout son mystère, on fit enfermer ces malheureux dans des geôles sordides où ils périrent rapidement emportant leur secret dans la tombe. Le repère fut dès lors gardé secret.

Accéder au repère des Midtlands est particulièrement difficile. Il existe en effet une entrée unique qui est dissimulée sous environ dix mètres d'eau. Un mécanisme complexe permet de vider et de remplir cette cavité à volonté. Une fois asséchée, il suffit d'emprunter une série de marches qui s'enfoncent dans les entrailles du rocher pour remonter ensuite au cœur d'un dispositif de galeries. De l'extérieur, ce camouflage est parfaitement indécelable.

A l'intérieur, on retrouve un réseau de couloirs, entrepôts et autres galeries qui s'étendent sur presque un kilomètre carré. On trouve même un ancien dispositif permettant de dessaler l'eau de mer pour la rendre potable.

Le complexe regroupe plus de deux cents personnes reparties en trois services bien distincts, un service d'espionnage, un service chargé de former des assassins et une unité de recherche qui travaille notamment à la synthèse et aux tests d'une hormone de violence prévue pour être administrée aux troupes à leur insu, avant les batailles. L'ensemble de cette organisation est gérée par Eusèbe Barnabitch, un brillant scientifique qui a fait ses armes à l'académie d'Ishar. Passionné par l'élément liquide, Eusèbe a poussé son adoration jusqu'à subir une opération majeure qui lui permet désormais de respirer dans l'eau. Il passe ainsi de longues heures en plongée à la contemplation de la diversité et de la beauté des fonds marins. La contrepartie de son opération l'oblige à porter en permanence une bulle de verre remplie d'eau de mer autour de la tête. Sans cet étrange mécanisme, il est voué à la mort par asphyxie en quelques minutes. Eusèbe est indirectement placé sous l'autorité du Czar Nikoleï III.

Il y a de cela quelques années, un espion connu sous le nom de code du "vétéran" fut trahi par les plus hautes instances de Moscovie alors qu'il accomplissait une mission très secrète au service de son pays. Capturé, il parvint par chance à échapper à ses bourreaux. Depuis, il cherche à se venger de son ancien employeur, le Czar Nikoleï III et plus généralement de ceux qui l'ont jadis trahi. Sa connaissance du repère des Midtlands et ses vastes compétences en font un adversaire particulièrement dangereux et coriace pour le trône de Moscovie...

Le Cercle des Glaces Polaires

Aussi connu sous le nom de zone polaire boréale, il s'agit de l'épaisse banquise nordique qui a progressivement envahi des millions de kilomètres carrés. Dix mois durant, les mers sont prises par les glaces. Au mois de juillet, sous l'effet du réchauffement du climat, la banquise se fragmente en blocs de glaces discontinus qui flottent pendant six à huit semaines seulement. Cette région atypique connaît naturellement des températures polaires pendant une bonne partie de l'année. Sur plus de 200 kilomètres, le continent n'offre à partir de la côte qu'un désert de toundra et de taïgas et en dehors de quelques groupes de nomades, ces terres maudites n'attirent que par leurs rares gisements miniers.

Le Czar Nikoleï a fait frapper cette région d'interdiction ; il semble en effet que ce soit par-delà ces contrées hostiles qu'est supposé s'étendre le mystique royaume du Peuple des Glaces. Pour davantage d'informations à ce sujet, consulter le scénario "Le Faucon Blanc" paru dans TATOU 11.

Depuis cette époque, la garde de ce territoire est revenue à des meutes de Loups de l'Est qui ont essentiellement pour mission de protéger quelques villages de mineurs.

Principauté de Bieloscovie

Les Grands Domaines Céréaliers

En Bieloscovie, l'importance de la population a conduit au développement des terres cultivées. Il se trouve que quatre grands fermiers se partagent aujourd'hui 60% de terres arables.

Richissimes et puissantes, leurs familles se sont dotées de leurs propres milices marchandes et régulent les prix des denrées produites à leur gré. Certains nobles dissidents vont jusqu'à proclamer que ces riches fermiers sont les véritables seigneurs de la principauté bieloscovienne. Le Czar de Moscovie, lui-même, se méfie de ces récalcitrants qui peuvent à volonté manipuler les masses populaires à grands coups de famines ou d'opulence...

Archiduché de Kerch

Le Kaukase

Le Kaukase est une monumentale barrière rocheuse formant une véritable région de bastions frontières aux confins du Kerch. Couvert de neiges éternelles et de glaciers, son franchissement est particulièrement difficile. Depuis toujours, ce fantastique caprice de la nature alimente les légendes les plus folles au sujet d'un peuple - les Ashkenaz - qui incarne en fait une communauté humaine parvenue à se soustraire au châtiment de la Pluie de Feu. Ces humains auraient ainsi conservé la technologie et le niveau de vie des hommes d'avant l'holocauste...





De tous temps, le Kaukase a servi d'abri à de multiples groupes ethniques. Aujourd'hui, il est certain que la complexité et l'immensité de son dispositif géographique, la richesse en eau de ses sources et ruisseaux et ses épaisses forêts forment un environnement particulièrement favorable pour des fugitifs.

Le Refuge du Puits du Diable

Aussi connu à tort sous le nom de Tanelorn ou Cité de l'Espoir, le Puits du Diable est un paradis pour les mutants. Situé à une cinquantaine de kilomètres au nord-ouest de Bakou, il accueille une population de créatures d'aspect monstrueux qui prospèrent ici depuis plusieurs siècles, protégés des bêtes sauvages et des hommes par les aspérités d'un immense puits sans fond.

Cette communauté mutante a hiérarchisé la position de chacun de ses membres, suivant la place qu'occupe sa tanière dans le puits. Ainsi, plus on s'enfonce dans les ténèbres et plus le rang est important au sein de la communauté, les plus proches du rebord étant les plus défavorisés.

La communauté obéit à la Voix, déité qui de temps à autre, s'élève du fond du puits, puissante et sépulcrale.

C'est cette voix anonyme qui telle un guide, donne à la communauté les lignes de conduite à suivre ou encore raconte les grandes légendes qui ont permis aux mutants d'unir leur malheur ici depuis la nuit des temps.

La Mer Caspienne

La Wolga se déverse dans la mer Caspienne au terme d'un périple de 3500 kilomètres à l'intérieur des terres. Houleuse, profonde, poissonneuse et salée, cette mer est le domaine privilégié des goules aquatiques qui peuplent les grottes de l'ancienne cité sousmarine de Polis.

Il y a très longtemps, la cité humaine de Polis fut assiégée par les prédateurs goules qui s'emparèrent de la ville après avoir exterminé sa population. Aujourd'hui, la reine Naï'Hade a assis son autorité sur une population de plusieurs milliers de goules qui lancent parfois des raids meurtriers sur les villages côtiers du Kerch...

Bien d'autres légendes courent sur la mer Caspienne et sur les terres mystiques qui s'étendent par-delà "l'Autre Rivage"...

Certains aventuriers rapportent avoir foulé le sol d'un atoll situé très loin des côtes du Kerch. Ce lieu, baptisé Atoll des Géants Tristes, abriterait une communauté de sages. La rumeur assure que la taille et la force de ces humanoïdes n'a d'égal que leur infinie sagesse. On prétend aussi qu'ils sont immortels et qu'ils sont dotés de pouvoirs surnaturels.

Leur reine se nomme Sayadine ; elle protège son Atoll des assauts répétés des goules aquatiques en utilisant ses talents de sorcière. Elle est ainsi pressentie pour se livrer à diverses expériences de botanique et à la culture d'algues mutantes aux propriétés fabuleuses.

Si ces légendes sont sans doute surfaites, il est certain qu'elles empruntent une partie de leur fondement à la réalité...

Principauté de Posnanie

La Ligne de Défense d'Altaïr

La ligne d'Altaïr forme un système fortifié antique, antérieur au Tragique Millénaire. Cette fortification s'étend sur toute la frontière mosco-tchekienne soit plus de six cents kilomètres. L'architecture de ce système défensif est très complexe puisqu'il s'agit en fait d'une monumentale muraille régulièrement flanquée de petits fortins. Chacun est capable d'abriter une compagnie de 160 combattants placés sous les ordres d'un capitaine.

Autrefois, des portes titanesques permettaient de franchir cette muraille inhumaine mais aujourd'hui, les dispositifs les actionnant sont hors d'usage de sorte qu'elles sont définitivement condamnées. La Ligne d'Altaïr a été construite pour fonctionner dans les deux sens et elle ne souffre apparemment d'aucun point faible. Elle utilise le même matériau que les tours de Kamarg : une matière mi-métal mi-granit. Comme en Kamarg, l'ensemble du dispositif est relié par un réseau de galeries très profondément enfouies qui communiquent entres elles.

Les érudits moscoviens se perdent en hypothèses sur les raisons qui ont poussé les Anciens à édifier une telle place forte à la frontière de la Tchekia, à l'époque des "machines de guerres volantes". Certains scientifiques pensent qu'il s'agit seulement d'un chantier plus vaste, inachevé par manque de temps ou de moyens.

Aujourd'hui, l'occupation et la surveillance de cette ligne de défense revient aux redoutables fantassins lourds du 6ème Corps d'Armée moscovien, équipé de canons soniques et de canons-feu.

Lors de l'invasion de la Moscovie par les hordes du Ténébreux Empire, les granbretons prendront soin de contourner la Ligne d'Altaïr. Le 6ème Corps d'Armée essuiera quelques tentatives timides de la part de bataillons suicidaires isolés. Finalement, à la chute de Kerninsburg, le Czar exigera du 6ème Corps d'Armée qu'il abandonne précipitamment la Ligne d'Altaïr pour prendre en tenailles des légions granbretonnes égarées. Cette erreur stratégique le conduira à la catastrophe et les moscoviens seront balayés par des hordes de Vautours aux environs de Kerninsburg en tentant de libérer leur capitale.

A la suite de ce désastre, plusieurs bataillons granbretons prendront quartier à Altaïr pour y résider pendant toute l'occupation.

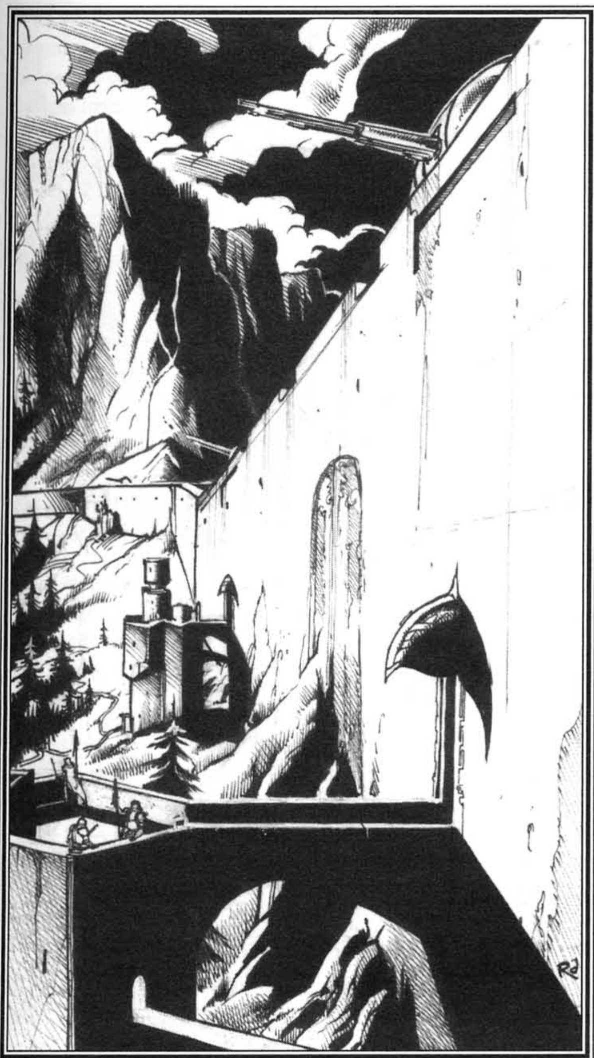
A la libération, cette garnison résistera à un siège de deux ans avant de capituler par manque de vivres. Pendant toute cette période, Altaïr sera une contrée à éviter absolument.

La Vallée de Hurlevent

Dans le sud de la Posnanie, il est une vallée peu engageante et désertique où une bise tumultueuse souffle par intermittence et, telle une voix humaine, vous arrache les entrailles en gémissant comme un damné.

Il s'agit de la vallée de Hurlevent, un lieux sinistre et maudit où on déplore beaucoup de disparitions mystérieuses.





Par le passé, des académiciens d'Ishar prétendaient qu'il existait ici un passage entre plusieurs mondes et que le vent, d'origine inconnue, qui souffle dans la vallée provenait en fait d'un autre plan d'existence que celui de la Terre.

Les notes de l'érudit Béné Sahul, membre éminent de l'expédition, assurent qu'il existe au moins un passage vers un autre monde et qu'il suffit de se lancer avec un coursier à vive allure dans un défilé pour franchir cette "porte dimensionnelle" et accéder à cet autre univers.

Il faut ajouter que Béné Sahul disparut lors de cette expédition et qu'on ne retrouva aucune trace de lui, même après avoir battu les environs. Évidemment, cette tragique conclusion mit fin aux investigations dans la vallée de Hurlevent.

Cependant, plusieurs décennies après, le mystère reste entier. Ce passage existe-t-il ou n'est-il qu'une invention ?

Nul ne le sait. Ce qui est certain en revanche c'est que Béné Sahul a bel et bien disparu, emportant avec lui son secret...

La Cité Suspendue de Ninjigorod

Ninjigorod est un village très pittoresque car constitué de maisons entièrement construites dans les arbres. D'ingénieuses passerelles relient les différents quartiers d'habitations de la ville sur des dizaines de niveaux, dans des configurations assez loufoques parfois. Au fils du temps, la cité s'est ainsi étendue sur plusieurs kilomètres carrés.

Cette architecture excentrique est l'ouvrage d'une petite communauté de chasseurs qui vénèrent Orguul, le Dieu des Vents. Depuis des siècles, les ancêtres des habitants de Ninjigorod se sont isolés dans les arbres. Ils ont appris à y vivre et sont depuis atteints d'une phobie du sol. Aucun d'entre eux n'a jamais osé fouler la terre, les bannis étant les seuls malheureux à subir ce châtiment.

Ninjigorod se situe à plus de cinquante kilomètres à l'est de Schochecin, bien à l'abri de la forêt dense de Pachko. Malgré cet éloignement, des caravanes marchandes posnaniennes viennent régulièrement troquer des denrées auprès du peuple de Ninjigorod. En effet, les habitants des arbres sont réputés pour leur adresse dans l'artisanat du bois et confectionnent toutes sortes d'objets et de bijoux très recherchés.

Steppes de la Sarmatique

"Ici, la Terre renaît lentement des cendres de la Pluie de Feu et les rescapés du Châtiment partent à la reconquête du néant post-apocalyptique..."

La Steppe de Moscovie

Cette immense steppe épouse les contours des Monts Zoural. Elle occupe une bande de plus de 800 kilomètres de long et présente un aspect de prairie et de terres maraîchères avec par endroits, des forêts marécageuses inondables. C'est à partir de cette frontière naturelle que commence le territoire des tribus nomades, au fur et à mesure que s'estompent toutes traces de vie sédentaire.

Les Marécages de la Sarmatique

La grande steppe de Sarmatique, brûlée par le froid, se transforme au sud en une vaste étendue de marécages. C'est dans cette région inhospitalière que se trouvent les plus importants gisements pétrolifères du royaume. Sous-exploités à cause de la présence de mutants vindicatifs, cette région perdue dissimule quelques-unes des ruines les plus inextricables du pays. Il n'existe aucune carte de ces contrées et peu de téméraires se risquent dans ces territoires truffés de monstruosités, où la mort vous guette à chaque pas.

Le Lac Honeja

La superficie de ce lac n'a pas cessé de croître au cours des siècles et il s'étend maintenant sur plus de 500 km². Son impressionnante superficie varie selon les apports d'eau annuels et donne au lac l'aspect d'une mer souvent très mouvementée. Sa profondeur moyenne est inférieure à 25 mètres.



Les Camps de Déportation

Dans sa grande mansuétude, le Czar Nikoleï III a fait édifier une bonne douzaine de camps de déportation dans lesquels il fait enfermer, notamment, les dissidents à son autorité.

Il s'agit de vastes camps de travail dont la fonction première est d'accueillir des prisonniers politiques et des prisonniers de guerres. Au temps d'Hawkmoon, les effectifs se composent d'un grand nombre de détenus scandins qui travaillent ici jusqu'à la mort, à extraire des minerais divers ou à réduire des cailloux en poussière.

Pour la petite histoire, on raconte à demi-mot que les détenus morts d'épuisement sont ensuite incinérés pour que leurs cendres soient employées comme engrais dans les jardins des prisons.

Les camps de déportation sont sordides, surveillés par des contingents de soldats régulièrement relevés. On prétend que personne ne s'évade de ces forteresses. Pourtant en 5282, un scandin audacieux parvint à tromper la vigilance de ses geôliers et s'enfuit du terrible bagne de Gelattsagot. Les gardes en question furent pendus pour leur faute et le directeur du bagne fut destitué. Depuis cette sombre affaire, aucun autre incident n'est venu troubler la douce harmonie des camps moscoviens.

La Mer des Brumes

Depuis des temps immémoriaux, la frontière orientale de Moscovie est constituée par un mur de brumes à l'épaisseur insondable, séparant à jamais la mystérieuse Asiacommunista du reste de l'Europe. Ces brumes sont émises par des machines de contrôle climatique mobiles et eurent jadis un rôle de protection, ce mur artificiel étant utilisé pour protéger l'Asiacommunista des invasions de ses voisins européens.

A l'époque d'Hawkmoon, ces monstres de technologie se sont changés en armes redoutables qui permettent à l'Asiacommunista de grignoter les terres de Moscovie.

D'un point de vue scientifique, il semble exister plusieurs types de brumes aux effets variables sur un organisme humain. Inoffensives séparément, il est très possible que l'inhalation de certaines combinaisons de brumes provoque des hallucinations, des amnésies ou entraîne la mort. De plus, les brumes sont polarisées, ce qui leur permet de brouiller tous les instruments électroniques et les boussoles.

Aujourd'hui, même s'il est difficile de franchir la mer de Brumes, il est certain qu'un groupe d'aventuriers déterminés et convenablement équipés pourra réussir à percer les secrets qui se cachent par-delà cette barrière artificielle...

Les Monts Zoural

S'étendant sur 2000 kilomètres du nord au sud, ces monts offrent l'image de grands domaines forestiers occupés à 90% par des conifères géants. Outre leur immensité, les monts Zoural sont connus pour être le repère de clans de terribles mutants adorateurs de la bombe et de l'apocalypse.

La partie orientale des monts est injectée de filons métallifères dont l'exploitation est rendue impossible à cause des distances et des risques encourus pour traverser indemne la steppe de Sarmatique. Cependant, quelques mines d'or et de platine attirent nombres de téméraires dans des concessions isolées et extrêmement fortifiées. On prétend que certains s'enrichissent à force d'acharnement. On dit aussi que beaucoup meurent là-bas, dans l'oubli, sans avoir découvert la moindre pépite.

Le Désert Vitrifié

Le désert vitrifié, situé en principauté de Sarmatique, est communément appelé : Terre de Cristal. Immense, sa superficie est moitié moins grande que celle de la mer Caspienne.

La Terre de Cristal semble virtuellement sans atmosphère. Sa surface encroûtée est d'un blanc brillant semé de profondes crevasses qui labourent son sol racorni sur des dizaines de kilomètres. Tout autour de la cuvette centrale, de sombres chaînes de montagnes nues et déchiquetées aux luisances et aux reflets inquiétants condamnent l'horizon. Un immense canyon zigzague au travers de la plaine centrale, plus loin, un chaos de montagnes et une chaîne se perdent à l'horizon. Il semble en définitive que ce cristal capte la lumière du soleil et agit comme une loupe, de telle manière qu'il fait excessivement chaud dans ce désert.

Au-delà de ce mystère, certains scientifiques moscoviens ont acquis la certitude totale de la présence de faune et de flore dans cette région. Une expédition d'érudits équipée spécialement pour le périple a même ramené un spécimen de serpent de cristal au dos orné d'une crête de poils translucides. Ces savants ont observé d'autres spécimens dans leur milieu naturel. Ces reptiles rampent furtivement dans les poussières de cristal. Ils semblent se nourrir en s'enroulant autour de fleurs cristallines qui sont instantanément absorbées.

Leur mode de vie est totalement différent de ceux connus et dérive de processus chimiques que les érudits ont jusqu'alors été incapables d'expliquer. Comble de tout, ces créatures ne semblent pas avoir besoin d'eau pour vivre.

Le Cargo Stellaire

Situé à plus de 300 kilomètres au nord-est de Norkigorod, ce monstre d'acier rouillé n'est autre que la carcasse d'un immense cargo stellaire qui s'est écrasé ici au temps des Anciens. Il a la forme d'une torpille colossale, couchée au sol sur toute sa longueur et mesure près d'un kilomètre. Son sommet élargi s'effile en pointe. Autrefois, sa surface devait être scintillante. Aujourd'hui, son métal sombre et rouillé est découpé d'échancrures rondes ou carrées, anciens hublots ou portillons d'entrée. Vers son équateur, on a percé une large porte qui constitue l'accès principal.

Malgré sa charpente rouillée, le cargo est dans un remarquable état de conservation. Un ensemble d'échafaudages arachnéens permet à sa carcasse titanesque de ne pas basculer dans un gouffre tout proche.

A l'arrivée du printemps les tribus nomades de la Sarmatique se rassemblent ici pour se ravitailler et commercer avec les Maîtres





Marchands venus des cités occidentales. C'est Stanislas Onitch, fondateur de la ville, qui administre ce grand marché avec l'appuie de sa puissante milice.

Dernier détail, les entrailles du cargo abritent un générateur atomique rafistolé dont les composants - uranium et hydrogène - sont enfermés dans la proue et produisent une énergie précieuse dans des conditions de sécurité précaires.

La Cathédrale du Bâton Runique

Aussi connu sous le nom du "Sanctuaire", la Cathédrale est en fait un grand cimetière qui regroupe les ossements d'une grande partie des animaux ayant servi la cause du Bâton Runique à travers les âges.

Depuis toujours, ces créatures viennent y mourir, comme poussées par un irrésistible appel.

Quand on pénètre dans ce cimetière mystique, on ressent instantanément la présence d'une force surnaturelle et sereine.

L'empreinte du Bâton Runique est partout ; le point central du cimetière n'est autre qu'une magistrale cathédrale dont l'architecture repose sur l'ingénieux assemblage d'ossements marmoréens imbriqués les uns dans les autres pour former un ensemble harmonieux.

La localisation précise de ce sanctuaire est inconnue ; certains l'imaginent quelque part dans les contreforts qui annoncent les reliefs plus marqués des monts Zoural.

Bien entendu, le Bâton Runique est pressentit pour protéger la Cathédrale des indésirables en usant de toute la panoplie d'effets naturels à sa disposition - brumes, tempêtes de neige, orages, gel, loups, ours. Pour les cas extrêmes, il peut avoir recours aux mises en garde, puis aux interventions d'agents tels que le Guerrier d'Or et de Jais ou encore Orland Fank.

D'une façon générale, seuls les "Invités" du Bâton Runique ont le privilège d'atteindre ce lieu sacré. Les autres cherchent souvent une vie durant sans jamais atteindre leur but. Enfin, il arrive parfois que les plus insistants et les plus opiniâtres périssent dans cette entreprise...

Les Villages-Champignons

Les géniaux chercheurs de l'académie d'Ishar sont parvenus à créer une espèce de graine, baptisée graine de Romanov. Posée sur de la neige, celle-ci se gorge d'eau et entame un processus de croissance vertigineux au terme duquel on obtient un champignon creux d'une hauteur moyenne de 4 mètres pour une circonférence de 30. A ce stade, les mycelliums du champignon s'accrochent profondément dans la terre pour y puiser les éléments nécessaires à leur subsistance. Il suffit alors de tailler des portes et des fenêtres dans la matière pour se construire un maisonnette qui vous protège des intempéries et du froid.

Cette découverte, menée par l'humaniste Romanov et son équipe permettra de sauver des centaines de milliers de moscoviens. En effet, à partir de 5297, les villes-champignons vont se généraliser en Sarmatique, du fait de l'avancée inexorable des légions granbretonnes. Chassés de leurs terres et privés de tout, des réfugiés utiliseront massivement les graines de Romanov pour se fabriquer des logements de fortune. C'est ainsi que naîtront les immenses villes-champignons.

D'un point de vue scientifique, ces champignons géants ont deux défauts. Premièrement, leur durée de vie n'excède pas quatre mois. Une fois ce temps écoulé, leur chair se désagrège en quelques jours. Deuxièmement, malgré leur apparence de cèpes géants, la matière qui constitue les champignons n'est absolument pas comestible.

La Société Moscovienne

La Moscovie est un royaume multinational en ce sens qu'il est formé de peuplades diverses. Avec le temps, l'unité du pays s'est lentement effritée et les villes et les villages se sont peuplés de mendiants et de nécessiteux.

Les Peuples Moscoviens

La Moscovie est découpée en principautés régies par des Princes. Ceux-ci sont sensés vouer une loyauté totale au Czar - à la fois souverain et général des armées - qui impose sa tyrannie militaire



Le Servage : la Petite Mort des Masses Paysannes

Le servage est l'un des principaux fléaux qui ronge la Moscovie depuis plusieurs décennies. Ce droit héréditaire octroie ainsi la propriété et les possessions des paysans à leurs seigneurs féodaux.

Avec le temps, ces pratiques inhumaines ont entraîné une généralisation du travail forcé et l'obligation de la conscription militaire. Étouffées d'impôts, méprisées et exploitées, les masses paysannes n'ont plus d'autre alternative que la révolte ou la fuite. Les révoltes sont écrasées dans le sang, quand aux fugitifs, ils sont pourchassés à mort et ceux qui sont capturés vivant finissent dans les camps de détention de la Sarmatique, ce qui équivaut à une mort lente mais certaine.

L'offensive granbretonne aura l'effet inattendu de libérer les masses paysannes de l'oppression qui les étouffe. Le peuple moscovien en sera reconnaissant au Ténébreux Empire et il abandonnera les armées du Czar à leur triste sort plutôt que de soutenir leurs actions militaires. Et cette fracture perdra la Moscovie plus sûrement encore que ne l'aurait fait la guerre contre la Granbretanne.

avec inspiration. Chaque principauté est elle-même divisée en dictatorats attribués aux généraux les plus méritants. Le peuple moscovien ne dispose pour ainsi dire que d'une liberté très relative, mais il bénéficie des avantages que procure un royaume puissant et culturellement avancé. La citoyenneté moscovienne ne comprend que trois classes sociales distinctes : la Noblesse Militaire, régnante et absolue ; l'Aristocratie, qui fait carrière dans le commerce, les armées, ou les arts (à l'instar de la néo-science) ; le Prolétariat, qui regroupe les ouvriers et les travailleurs qui forment la base de la société moscovienne.

Une quatrième classe pourrait être isolée, mais elle n'est pas officiellement reconnue : en effet, les serfs et esclaves ne sont pas comptés au rang des citoyens, mais assimilés aux possessions personnelles (les esclaves) ou territoriales (les serfs).

Les moscoviens présentent les traits caractéristiques typiques des Royaumes de l'Est. Petits et trapus, ils tendent à avoir les cheveux sombres et les yeux clairs. A l'instar des granbretons, dont ils ont été les rivaux politiques au cours des dernières années, ils affectionnent le port de lourds vêtements élaborés, doublés de fourrures dans les régions les plus froides. Les bieloscoviens, kerchites, nomades de la Sarmatique et autres posnaniens forment une mosaïque de groupes ethniques fractionnés en minorités. La plupart d'entre eux sont des fermiers, des chasseurs ou des serfs et leurs artisans sont parmi les plus brillants d'Europe.

Du point de vue de la répartition, la population se concentre en nébuleuses de peuplement axées sur les grandes voies de circulation et sur les zones de sols cultivables, abandonnant de vastes portions désertes aux vicissitudes du climat.

Les moscoviens ont développé à outrance leur agriculture sous la pression de leur besoin d'autarcie.

Ainsi, chaque village a traditionnellement sa volaille, ses ruches et son panel d'artisans. L'agriculture et l'élevage sont les deux principales ressources alimentaires du pays. La pêche n'est que peu développée, à cause de la pisciculture, presque unique en Europe, que pratiquent les moscoviens.

La plupart des moscoviens possèdent un artisanat, talent qu'ils exercent à la longue morte saison de l'hiver pour travailler, le bois, la terre à poterie, le fer, le chanvre et le lin ou encore le bronze. Ils confectionnent une très vaste gamme d'articles d'usage courant, tels que des clous, des hameçons, des tissus usuels ou des broderies.

Le style architectural des constructions moscoviennes s'appuie sur les frises, les gargouilles, les balcons, les rotondes, les arcades, et sur bien d'autres éléments de décoration. Les maisons individuelles sont en pierre, en pisé ou en briques.

A l'exception des tours effilées ou ornées de coupoles, elles n'ont généralement pas d'étages. Elles sont recouvertes de crépi aux couleurs vives et dotées de toits de chaume débordants.

La monnaie officielle de la Moscovie est le "rouble" et la langue nationale le moscovien.

Précisons également qu'on peut rencontrer quelques puissantes familles de tziganes qui exercent leur talent de maquignons en Moscovie. Ils vivent volontairement en hordes distinctes à proximité de leurs lieux d'habitation.

Lors de l'invasion granbretonne, beaucoup de moscoviens et ceux notamment des steppes de la Sarmatique, isolés de tout, ignoreront complètement le drame qui se noue dans leur pays. Ainsi, certaines peuplades traverseront même la guerre sans en avoir eu connaissance.

Prénoms Communs

Almorphof, Amasova, Andreï, Colossof, Conan, Gogol, Iouri, Isahana, Ivan, Léonid, Lorna, Myshta, Oxphar, Roméald, Shéa, Silmaritch, Sonia, Taharakia, Valéria, Vladimir, Wajen.

Noms Communs

Andreï, Dudikoff, Georwitch, Gzorvicth, Irkoutsk, Keopitch, Ménahem, Miezko, Miokta, Mstislav, Samson, Vladimir, Vladivoïst.





Les Loups de l'Est

Les Loups de l'Est forment une race de mutants sauvages issus des confins de la frontière connue du royaume de Moscovie. Ils sont utilisés par le Czar Nikoleï comme "gardiens" des lointaines frontières délimitées par la mer de Brumes. On prétend que leur patrie d'origine est l'Asiacommunista. Autrefois, ces farouches mutants furent engagés contre la Moscovie lors de batailles qui les opposèrent aux armées régulières du Czar. Ils se retournèrent ensuite contre leurs créateurs asiens et furent vaincus dans leur tentative de renverser le pouvoir en place. C'est à cette époque, en 5124, que les Loups conclurent une alliance éternelle avec le Czar de Moscovie. Ils ont depuis tenu parole et ont démontré plusieurs fois leur fidélité en repoussant des incursions de hordes venues d'Asiacommunista.

D'un point de vue morphologique, les Loups de l'Est sont des bipèdes à tête de loup dont le pelage ne recouvre que les bras et le haut du torse. Chez certains, celui-ci s'étend sur tout le corps. Généralement, ces mutants s'habillent de cuir qu'ils utilisent comme armure ou comme vêtement. Ils évoluent en hordes dépenaillées, sans uniforme, montés sur des bisons ou des chevaux écrasés par de lourds fardeaux. Bien que très nombreux - leur nombre va croissant - les Loups de l'Est se montreront trop désordonnés pour représenter une véritable menace lors de leurs engagements militaires contre les légions granbretonnes.

Toutefois, ils seront d'une redoutable efficacité dans le nettoyage des petites unités impériales vagabondant en Sarmatique. En 5294, ils parviendront même à vaincre deux légions de Chiens venus cueillir leur province chérie de Haïdan. Pour plus d'informations concernant ces mutants, consulter l'article "Les Loups de L'Est" paru dans TATOU 14.

Les Kameloïdes

Les Kameloïdes représentent une faction minoritaire du peuple moscovien. Il s'agit en fait d'une race mutante à la morphologie identique à celle des humains. Les Kaméloïdes ont toutefois plusieurs particularités propres à leur race. Tout d'abord, ils peuvent faire varier la pigmentation de leur peau pour changer de couleurs à volonté. Ensuite, leurs yeux sont recouverts d'une écaille transparente particulièrement résistante qui les protége des émanations gazeuses et de la fumée. Enfin, ils sont dépourvus de pilosité et sont atteints de calvitie précoce, ce qui permet souvent de les identifier. Les Kaméloïdes sont bien acceptés par les autres moscoviens, ce qui ne les empêche pas de dissimuler soigneusement leur état. Les érudits estiment leur population à 100 000 individus, ce nombre allant en décroissant. En effet, les Kaméloïdes ont une santé fragile et leur système immunitaire semble défaillant. Ainsi la moindre épidémie leur est souvent fatale. On pense d'ailleurs que cette race mélancolique est condamnée à disparaître...



Les Tribus Nomades de Sarmatique

Ces tribus hantent aujourd'hui les grandes steppes de la Moscovie orientale. Par le passé, l'Empereur moscovien était parvenu à sédentariser ces nomades. Mais son action n'était par achevée quand son empire vola en éclats. Chaque tribu reconstitua alors sa communauté et reprit son indépendance.

Aujourd'hui, les tribus nomades conservent des dialectes et des us et coutumes propres. C'est pourquoi les grandes steppes de Moscovie ont pris l'allure d'une mosaïque de groupes ethnolinguistiques. Cela a contribué à affaiblir le puissant empire de Moscovie.

Parmi les plus célèbres tribus nomades, on peut citer : les Tahars de la plaine, les Sanguinaires Mordoves, les Tchoukaches, les Backirs ou encore les Couriates. D'autres groupes ethniques, issus de métissages plus ou moins heureux, donnent naissance à des tribus qui disparaissent parfois en une génération...

Coutumes, Traditions et Folklore

Le patrimoine populaire moscovien est riche, grâce surtout à l'étendue du territoire mais aussi à la grande diversité des races et des cultures qui y voisinent aujourd'hui.

Entré dans les mœurs comme arme du peuple, le théâtre a le mérite de diffuser ses idées révolutionnaires. Véritable phénomène de mode, on assiste aujourd'hui à la multiplication des troupes de serfs composées d'illettrés qui propagent d'une ville à l'autre les idées d'un peuple opprimé par le servage. C'est ainsi que circule le plus souvent l'information.

Proscrites par l'Église, des troupes de jongleurs et bateleurs, traînent de foires en marchés, des répertoires de pitreries et de saynètes inspirées de la vie quotidienne.

La musique et le chant sont fortement contrastés suivant les régions. Certains airs sont proche d'incantations tendres, chaudes ou tragiques alors que d'autres mélodies ont une profondeur troublante et une harmonie parfaite. L'instrument fétiche moscovien est la balalaïka, sorte de mandoline triangulaire munie de trois ou quatre cordes. La harpe est également fort pratiquée ainsi que de nombreux instruments à percussion.

On peut citer comme principale coutume paysanne, celle qui consiste à porter de longues houppelandes formées d'un ensemble de peaux de moutons cousues et surbrodées. Ces vêtements typiques, de grande valeur, sont l'âme et l'histoire des familles et se transmettent de père en fils.

Organisation Militaire de la Moscovie

L'armée moscovienne est l'une des mieux organisées et des mieux entraînées d'Europe. Elle rivalise avec celles d'Espanyia ou de Granbretanne. Comme ces dernières, elle bénéficie des dernières innovations technologiques que sont les lances-feu et autres machines de guerre modernes. Les moscoviens disposent même d'une solide force aérienne grâce à leurs Faucons des Steppes. Certes, ces oiseaux géants sont plus lourds et moins gracieux que les Flamants de Kamarg mais ils ont tout de même permis d'asseoir l'autorité moscovienne sur les Royaumes de l'Est, à l'époque du glorieux Empire.

Les forces régulières de Moscovie comptent aujourd'hui douze corps d'armées de 12 000 hommes chacun. Ces armées sont constituées exclusivement de troupes de métiers bien équipées et encadrées par des officiers supérieurs. A ce dispositif énorme viennent s'ajouter plusieurs unités paramilitaires, telles que les Loups de l'Est, la milice nobiliaire ou encore les Chevaliers Bolcheviks. Au total, la Moscovie peut aligner plus de 450 000 combattants ce qui est exceptionnel en regard des autres Royaumes de l'Est.

Chaque corps d'armée moscovien est commandé par un Général. Le corps d'armée est lui-même segmenté en 4 brigades de 3 000 combattants chacune. Ces unités sont placées sous les ordres d'un Général de Brigade. Tout en haut de cette pyramide se situe le Czar Nikoleï III qui porte le manteaux brun du Chef Suprême.

Outre son armée régulière, la Moscovie ne fait que très rarement appel à des contingents de mercenaires. Seuls, les Loups de l'Est constituent des troupes d'appoints appréciables qui représentent près de 200 000 combattants. De même, les serfs n'ont aucune instruction militaire, ceci afin d'éviter toute velléité de révolte des masses populaires.

Lors de la conquête granbretonne, les armées moscoviennes livreront bataille avec courage et ardeur. Plusieurs unités seront malheureusement victimes d'ordres absurdes, donnés en dépit du bon sens. Ainsi, beaucoup de soldats périront inutilement pour répondre aux attentes de quelques officiers zélés. Avoir retenu le principe d'unités militaires importantes mettra en exergue le manque de flexibilité et de souplesse du dispositif moscovien. Sa lourdeur et son inertie seront encore accentuées, par un commandement désordonné et par le désintéressement flagrant d'un peuple oppressé pour ses troupes.

Cependant, l'armée moscovienne constituera longtemps une réelle menace pour les légions granbretonnes, incapables d'en venir à bout par des techniques ou des stratégies conventionnelles. D'ailleurs, il est raisonnable de penser qu'avec l'appuie de son peuple - malheureusement pro-granbreton - la Moscovie aurait pu contrer la machine de guerre du Ténébreux Empire, déjà fortement essoufflée par ses multiples conquêtes et par l'étendue de son front. D'ailleurs, malgré la reddition du Czar Nikoleï, la conquête de Moscovie ne sera jamais totalement achevée, principalement par manque de temps et de moyens.

L'Infanterie Régulière

Qu'elle soit lourde ou légère, l'infanterie constitue le gros de l'armée moscovienne. Arme par excellence du contrôle du milieu terrestre, elle se recentre aujourd'hui sur sa finalité : le combat, dans un environnement systématiquement interarmes. Ces fantassins sont aptes à servir en tous temps, sous tous climats et pour tous conflits en usant des technologies les plus modernes jusqu'à l'emploi des armements les plus rustiques. Ces unités, outre leurs armes





L'Armée Régulière de Moscovie

1er Corps d'Armée : Le Corps des Dragons du Czar

Il est composé de deux brigades de fantassins légers, d'une brigade de cavalerie légère, d'une brigade de Faucons des Steppes montés et de six dirigeables de guerre.

Stationné à Kerninsburg, il assure la protection du Czar et de sa famille. Il regroupe les compagnies de commandement et l'état major de l'armée de Moscovie.

2ème Corps d'Armée : Premier Corps de Fantassins Légers

Il est composé de deux brigades de fantassins légers, d'une brigade de fantassins lourds, d'une brigade de cavalerie légère et de deux dirigeables de guerre. Stationné en Bieloscovie, ses effectifs sont éclatés dans toute la principauté et assurent la protection de plusieurs cités et autres sites stratégiques.

3ème Corps d'Armée : Deuxième Corps de Fantassins Légers

Il est composé de deux brigades de fantassins légers, d'une brigade de fantassins lourds, d'une brigade de cavalerie légère et de deux dirigeables de guerre. Stationné en Posnanie, ses effectifs sont éclatés dans toute la principauté et assurent la protection de plusieurs cités et autres sites stratégiques.

4ème Corps d'Armée : Troisième Corps de Fantassins Légers

Il est composé de deux brigades de fantassins légers, d'une brigade de fantassins lourds, d'une brigade de cavalerie légère et de deux dirigeables de guerre. Stationné dans le Kerch, ses effectifs sont éclatés dans toute la principauté et assurent la protection de plusieurs cités et autres sites stratégiques.

5ème Corps d'Armée : Premier Corps de Fantassins Lourds

Il est composé de deux brigades de fantassins lourds, d'une brigade de fantassins légers, d'une brigade de cavalerie légère et de quatre dirigeables de guerre. Stationné à Kerninsburg et dans ses environs, ses effectifs assurent la protection de la capitale en collaboration avec la marine de guerre de l'Amiral Azmov.

6ème Corps d'Armée : Deuxième Corps de Fantassins Lourds

Il est composé de deux brigades de fantassins lourds, d'une brigade de fantassins légers et d'une brigade d'artillerie. Stationné dans les murs de la ligne de défense d'Altaïr, sa fonction est exclusivement défensive vis-à-vis de l'ennemi tchekien.

7ème Corps d'Armée : Premier Corps de Cavalerie Légère

Il est composé de trois brigades de cavalerie légère, d'une brigade de cavalerie lourde et de huit dirigeables de guerre. Stationné sur la frontière mosco-karpathienne, ses effectifs sont chargés de l'élimination de toute présence adverse. Ils lancent aussi des raids ponctuels visant à pirater les mines situées dans les environs de Zorvanemi.

8ème Corps d'Armée : Deuxième Corps de Cavalerie Légère

Il est composé de trois brigades de cavalerie légère, d'une brigade de cavalerie lourde et de huit dirigeables de guerre. Stationné à Moskva et dans ses environs, ses effectifs assurent la protection de cette région.

9ème Corps d'Armée : Troisième Corps de Cavalerie Légère

Il est composé de trois brigades de cavalerie légère, d'une brigade de cavalerie lourde et de huit dirigeables de guerre. Stationné sur la frontière mosco-ukranienne, ses effectifs sont chargés d'éliminer les mutants indésirables venant du marais de Pietra. Le 9ème Corps d'Armée travaille de concert avec le 10ème Corps d'Armée dans des actions punitives et gratuites à l'encontre de l'ennemi ukranien.

10ème Corps d'Armée : Premier Corps de Cavalerie Lourde

Il est composé de deux brigades de cavalerie lourde, d'une brigade de cavalerie légère, d'une brigade d'artillerie et de dix dirigeables de guerre. Stationné sur la frontière mosco-ukranienne, ses effectifs sont chargés d'éliminer les mutants indésirables qui franchissent la frontière. Le 10ème Corps d'Armée travaille de concert avec le 9ème Corps d'Armée dans des actions punitives et gratuites à l'encontre de l'ennemi ukranien.

11ème Corps d'Armée : Corps d'Artillerie du Czar

Il est composé de deux brigades d'artillerie, d'une brigade de fantassins lourds, d'une brigade de fantassins légers et de deux dirigeables de guerre. Ses effectifs sont éclatés dans toute la Moscovie et assurent la protection de plusieurs cités et autres sites stratégiques.

12ème Corps d'Armée : Corps des Fauconniers du Czar

Il est composée de 4 brigades de Faucons des Steppes montés et de vingt dirigeables de guerre. Ses effectifs sont éclatés dans toute la Moscovie et assurent la protection de plusieurs cités et autres sites stratégiques.

blanches, sont largement équipées de lances-feu et autres orgues de Kerninsburg qui ont autrefois démontré leur terrible efficacité sur les champs de batailles de Scandie.

On distingue plusieurs sous classes de soldats, au sein de l'infanterie moscovienne. Les Coloniaux par exemple sont des combattants vétérans des guerres de Scandie. Ils ont jadis combattu aux côtés des granbretons dans le génocide qui les a opposés à l'Empire des Glaces. Troupes de choc par excellence, ils ont acquis une solide notoriété par leurs hauts faits d'armes et leurs brigades se sont souvent couvertes d'orgueil et de gloire.

Bien moins nombreux, les maîtres-chiens sont employés comme éclaireurs ou comme troupes d'appoint lors des engagements





La Défaite de Torune

Depuis quelques semaines, l'hiver avait étendu son manteau de neige sur tout le pays et un froid glacial transperçait désormais nos équipements rapiécés et usés par les trois dernières années de guerre. Nous présumions avoir franchi la frontière, et pensions errer quelque part dans les passes karpathiennes. Toutefois cette information était jalousement gardée par nos officiers qui s'étaient contentés de nous dire que nous nous rendions au camp fortifié de Torune. Le moral des troupes était assez bas et nous étions épuisés. Il est vrai que nous avions été accrochés à plusieurs reprises par des légions granbretonnes lancées à nos trousses telles des meutes de loups chassant une proie blessée. A présent, nous n'étions plus qu'un amalgame des rescapés des Corps d'Armée moscoviens, les dernières réserves du Czar Nikoleï...

L'aube naissante nous surprit après notre prière rituelle. Comme chaque matin, nous ramassions les cadavres de nos compagnons ayant succombé aux températures extrêmes de la nuit quand soudain, une nuée de cavaliers surgit à l'horizon en brandissant des bannières pourpres et noires. Cela n'augurait rien de bon et nos officiers formèrent rapidement les rangs afin de nous préparer à la charge.

Le premier choc de l'assaut granbreton fut d'une rare violence. Rapidement le ciel se remplit d'une multitude d'ornithoptères crachant feu et flammes sur nos dirigeables de guerres impuissants.

Au sol, des nuées de guerriers masqués des ordres du Vautour, du Loup, du Chien, du Taureau et de la Hyène, dévalèrent les collines environnantes pendant que l'artillerie granbretonne se mettait en place de part et d'autre du défilé.

En quelques secondes une tourmente s'abattit sur ma compagnie. Je vis mes compagnons d'armes périr sous les coups de ces guerriers impitoyables et j'entendis les canons-feu tonner sans discontinuer. De charges en charges, de mêlées en mêlées, la vallée se couvrit du sang et des cadavres de mes frères, offrant inexorablement la victoire aux féroces légionnaires granbretons.

La bataille dura ainsi toute la journée et au petit matin, les cris d'agonie et les gémissements succédèrent aux tintements des armes. De-ci de-là, quelques groupes isolés poursuivaient la lutte mais la bataille était perdue et l'armée moscovienne était bel et bien terrassée.

A présent, nous n'étions plus qu'une poignée d'hommes regroupés à la hâte par nos derniers officiers. Profitant de reliefs favorables et d'une faille inespérée dans la défense adverse, nous avons réussi à nous extraire de l'œil des combats. Au-delà de la peur qui nous serrait le ventre, notre instinct de survie nous poussait à sauver notre peau, à tout prix...

Ce n'est que quelques jours après ce drame, que j'apprit la capitulation de Torune. Désespéré, J'abandonnais alors mes armes et mon armure pour devenir le mendiant que je suis aujourd'hui.

- Mémoires du Soldat Andrei Darcovitch, Rescapé de la Bataille de Torune.

militaires. Ces hommes, souvent solitaires forment des tandems efficaces avec leurs molosses de guerre. Chaque maître-chien possède un à cinq molosses. Parfaitement dressés, ceux-ci obéissent au doigt et à l'œil à leur maître, jusqu'au sacrifice ultime.

Pour finir, on peut citer les Cuirassés moscoviens qui font partie intégrante des unités de fantassins lourds. Vêtus d'impressionnantes armures d'acier, ils manient généralement des armes à deux mains et sont équipés de lourds boucliers.

La puissance de ces troupes réside dans leur effet de masse et dans leur capacité à perforer les lignes adverses.

D'une façon générale, les fantassins moscoviens sont aussi puissants et efficaces sur un champs de bataille que leurs homologues granbretons. Ce sont véritablement les ordres émanant du commandement de chaque armée qui donnent la victoire à l'un ou l'autre des deux camps.

La Cavalerie

Qu'elle soit lourde ou légère, la cavalerie moscovienne est de nature conquérante. Son organisation militaire est fondée sur une discipline rigoureuse paraissant irrésistible. Le fer de lance de cette force est constitué par des détachements de cavalerie très mobiles capables de lancer des attaques foudroyantes. Ainsi, l'effet de surprise s'ajoute à la vitesse pour semer le désordre et la terreur.

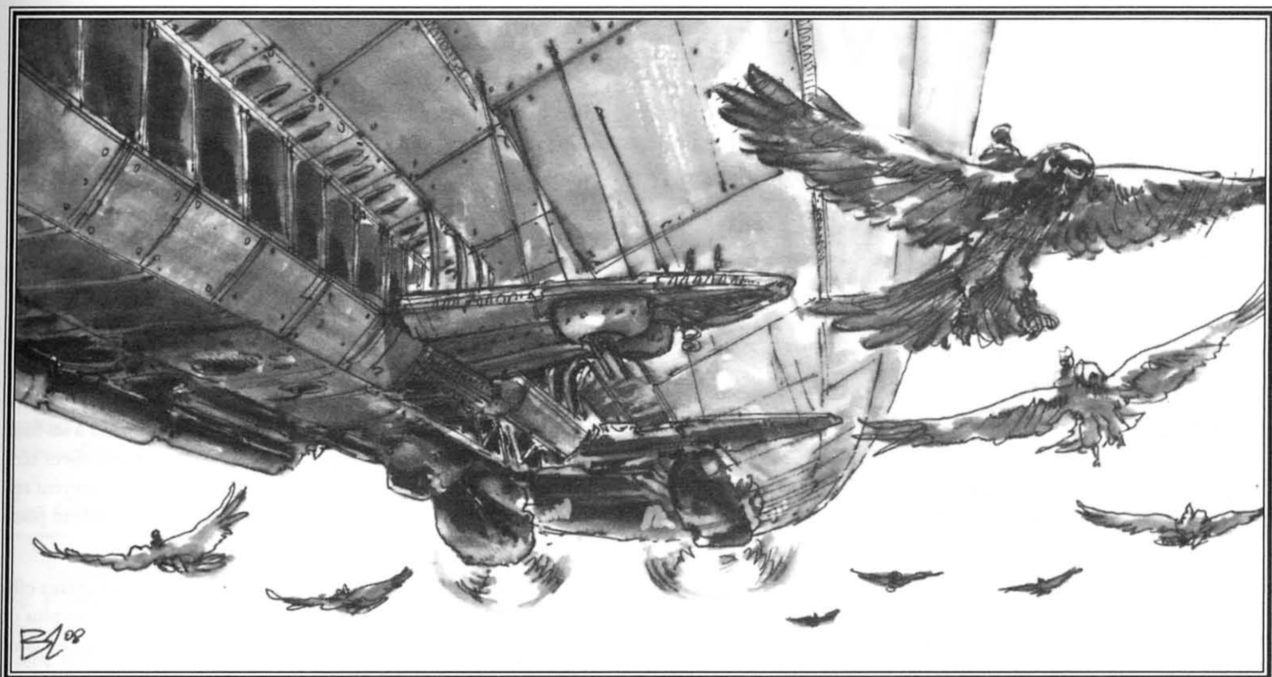
La différence entre les brigades de cavalerie légère et celles de cavalerie lourde s'opère essentiellement au niveau de la monture, du type d'armure et du choix des armes du cavalier.

Ainsi, la cavalerie légère utilise des coursiers, ses cavaliers sont équipés d'armures de mailles ou d'armures de cuir. Ils manient généralement des armes courtes et sont employés pour leur promptitude et leur capacité à prendre de vitesse l'ennemi.

En revanche, la cavalerie lourde utilise des destriers caparaçonnés de bardes d'acier. Les chevaliers portent eux aussi de lourdes armures de plaques. Ils peuvent être engagés pour briser les charges adverses ou comme unités tampons pour protéger l'artillerie. Ils sont particulièrement difficiles à déstabiliser car très habitués à combattre en groupe.

Face à des unités granbretonnes privées d'appui aérien, la cavalerie moscovienne représente une force militaire organisée et irrésistible. D'ailleurs, elle culbutera à maintes reprises les légions impériales. En 5292, à la bataille de Danzig, le 10ème Corps d'Armée moscovien réussira l'exploit de balayer six légions du Chien parmi lesquelles la célèbre légion des Molosses de Huon, garde personnelle d'Adaz Promp.





Les Faucons des Steppes

Fleuron des armées moscoviennes, les fauconniers du Czar ont permis de résoudre le problème de communication existant dans le pays du fait des distances. Judicieusement répartis dans toute la Moscovie, par sections de trente montures, les faucons participent activement à la surveillance des zones désertiques.

C'est en Sarmatique que se trouve le centre d'instruction des élèves fauconniers ainsi que le centre de dressage des faucons de guerre.

Par le passé, les faucons des steppes, qui formaient l'épine dorsale de la défense du pays, ont largement contribué à la constitution de l'Empire de Moscovie.

A l'époque des aventures d'Hawkmoon, les Fauconniers du Czar se heurteront à la suprématie aérienne de la Granbretanne, par l'intermédiaire des ses différents types d'ornithoptères. Peu habitués à combattre des machines volantes, les fauconniers subiront souvent de cuisantes défaites. Ils contribueront toutefois à ralentir sérieusement l'avancée granbretonne et détourneront par leur sacrifice les ornithoptères des cibles privilégiées que sont les fantassins et la cavalerie.

En 5294, à la bataille de Torune, une section de fauconniers particulièrement audacieux réussira l'exploit de sauver le Czar Nikoleï, sérieusement menacé par les légions granbretonnes dans les passes karpathiennes.

Les Dirigeables de Guerre

Les dirigeables de guerre complètent l'armement aérien moscovien. Ce sont de véritables forteresses volantes, lentes et peu maniables. Ces engins sont mus par des moteurs à hélices et sont équipés de lourdes protections leur permettant de résister aux armes conventionnelles.

L'utilité des dirigeables réside dans le fait qu'ils dominent tout le champs de bataille, ce sont eux qui supervisent les mouvements des troupes au sol et qui orientent leurs déplacements jusqu'à la victoire. Pour cela, ils utilisent toute une panoplie d'héliographes qui permettent de transmettre les ordres aux unités au sol.

C'est l'utilisation de ces dirigeables à l'efficacité redoutable qui a largement contribué à faire de la Moscovie une grande puissance militaire.

Outre les héliographes, les dirigeables sont équipés de quelques canons-feu. Ils sont également munis de gigantesques passerelles d'envol depuis lesquelles sont lâchés des soldats équipés d'ailes delta. Dotés d'équipement légers, ces hommes sont projetés ainsi derrière les lignes de l'adversaire pour effectuer des missions de reconnaissance, évaluer la logistique adverse ou dans certains cas pour mener des actions commandos spécifiques.

Chaque dirigeable de guerre est doté d'une escorte aérienne de trente faucons des steppes qui l'accompagnent et le protègent lors des déplacements.

Au sein de la flotte aérienne de Moscovie, on peut citer de fameux dirigeables de guerre tel que le Sisyphe, le Charnier, l'Oiseau de Proie ou encore l'Imperium. Mais le plus gros et le plus puissant de tous les dirigeables de la flotte est sans conteste le Stratoforteresse, véritable monstre de plus de 300 mètres de long, ce titan commande le Corps des Fauconniers du Czar. Lors de la campagne de Moscovie, son équipage aura l'occasion de s'illustrer à maintes reprises face aux légions ailées de Granbretanne. C'est le sinistre Comte Arus Fryngen du Corbeau qui réussira l'exploit d'abattre le Stratoforteresse à la bataille de Torune.



L'Artillerie Moscovienne

Équipée de canons-feu, de canons soniques et d'autres merveilles technologiques, l'artillerie moscovienne fait également appel à des machines de guerres plus rustiques telles que les scorpions, les balistes et les catapultes.

Sur les champs de bataille, l'artillerie est employée pour briser les charges adverses, pour créer des diversions ou pour mettre à bas les positions ennemies fortifiées.

L'artillerie est toujours protégée par des contingents de fantassins et de cavaliers pressentis pour stopper les contre-attaques adverses. Dans les cas désespérés, il est toujours possible de tirer à plateau zéro - au ras du sol - comme cela fut pratiqué à la bataille de Kerninsburg.

Les Forces Spéciales de Moscovie

Ces hommes constituent l'élite guerrière de la Moscovie. Soldats de l'ombre, armés jusqu'aux dents, il s'agit d'unités composées de spécialistes, maîtres dans un domaine, que ce soit dans la manipulation d'explosifs, dans la survie en milieu hostile ou dans le maniement des armes.

Rejoindre ce corps nécessite un patriotisme exacerbé ainsi que des aptitudes particulières mise en exergue par un entraînement approprié.

En règle générale, on compte une compagnie de soldats des forces spéciales par Corps d'Armée moscovien. On reconnaît ces hommes au poignard qu'ils portent tous sur la partie pectorale gauche de leur armure cendre dépolie.

Les Dragons du Czar

Les Dragons forment la garde personnelle du Czar. Unité d'élite par excellence, ils sont équipés d'armures de parements incrustées de métaux précieux, en partie dissimulées par leurs uniformes rouges et noirs. Ils sont armés de lances-feu et d'orgues de Kerninsburg et parfois d'armes plus exotiques, issues des laboratoires de la faculté d'Ishar.

Allakine Goch, leur vieux Général porte la “Karacena”, une armure unique faite d'écailles de Kurganium, un métal rarissime extrait des fragments d'une comète qui s'est écrasée jadis en Sarmatique australe.

Goch est un militaire averti doublé d'un fin stratège. Il connaît mille et une ruses pour venir à bout de ses adversaires sur les champs de bataille. Autrefois, il fut le mentor d'Asrovak Mikosevaar, son plus brillant élève.

A la bataille de Kerninsburg, Asrovak sera le principal adversaire du général Allakine. Il neutralisera avec maestria les tactiques et stratégies militaires de son vieux maître.

Cette titanesque partie d'échec amènera inexorablement la capitale de Moscovie à la défaite. Le Général Goch sera tué lors du dernier assaut de la cité, des mains même de son ancien élève.

La Police Secrète du Czar

Cette police est composée d'agents des deux sexes, spécialisés dans l'accomplissement de missions officieuses et ayant des dispositions naturelles pour l'intrigue et la manipulation.

En Moscovie, les actions de ces agents se bornent à surveiller, les manigances, les complots et les actes répréhensibles des seigneurs féaux du Czar. Ils ont comme autre mission de faire disparaître les adversaires de la couronne en orchestrant et en mettant en scène toutes sortes d'accidents mortels. Ils doivent enfin démasquer et éliminer les espions des nations adverses.

Dans d'autres pays d'Europe, on leur assigne la mission de s'introduire dans les cours d'Europe par tous les moyens possibles (une femme peut par exemple user de ses charmes pour arriver à ses fins). Ils doivent ensuite créer des liens avec les Puissants qui tirent réellement les ficelles d'un royaume. Une fois en place, ils peuvent rester ainsi pendant de très nombreuses années, ce qui les rend particulièrement difficile à identifier.

Il est impossible de connaître le nombre exact des agents officiant pour le compte du Czar mais on estime qu'ils sont plus de deux milliers répartis en Moscovie et en Europe. Ce réseau est donc d'une redoutable efficacité qui repose sur la centralisation des informations recueillies par tous les agents. Celles-ci sont précieusement archivées dans différents sites stratégiques et notamment celui de l'île des Midtlands. Les agents travaillent également en étroite collaboration avec les sorciers de l'académie d'Ishar qui leur fournissent une partie de leur équipement. Certains agents ont d'ailleurs de solides connaissances dans les sciences.

Parmi les réussites des agents moscoviens, on peut citer deux exemples qui les ont directement opposés au célèbre réseau granbreton de l'ordre du Renard. Le premier de ces succès est celui qui a permis au royaume de Moscovie de se doter de lances-feu, en réussissant le tour de force de dérober les plans secrets de cette arme dans les laboratoires de Londra.

Leur second grand succès sera de démasquer en 5290, avec l'aide d'aventuriers, le Prince Étoile de Norkigorod. Cet imposteur, mieux connu sous le nom de Marquis Bérad Ceil - Grand Maître de l'ordre du Renard - échouera de peu à faire basculer toute la Moscovie dans le camp de l'Empire Granbreton en ralliant plusieurs seigneurs félons à sa cause afin de se faire proclamer Czar.

La Marine de Guerre

Par tradition, les moscoviens ne sont pas des marins. Ils disposent tout de même d'une flotte de guerre conséquente qui ne peut malgré tout rivaliser avec des croiseurs granbretons ou des galions de l'Empire du Milieu.

Des croiseurs légers composent l'essentiel de la flotte moscovienne. Ces navires, de conception artisanale, sont peu armés et se révèlent assez lents et peu maniables en haute mer.

Une autre partie de la flotte se compose de batteries flottantes. Celles-ci se présentent comme de grosses barges couvertes d'épaisses plaques d'acier. Une vingtaine de sabords de chaque côté repré-





sentent les seules ouvertures de cette carapace parfaite. Un canon-feu se cache derrière chacune de ces ouvertures. Ces monstres d'acier sont mus par d'immense roues à aube, propulsées par de puissants moteurs pas toujours très fiables.

Une batterie de guerre flottante transporte jusqu'à cinquante marins et plus de deux cents soldats pour une autonomie en mer d'une semaine. Ces navires au demeurant lents et maladroits ont cependant permis à la Moscovie de conquérir la mer Baltik sur les pirates scandiens.

A noter l'existence de quelques modèles de batteries flottantes qui sont exclusivement réservées à l'exploration de terres lointaines et inconnues (cf la Batterie Flottante Dragon). Généralement, ces navires ont des équipages composés de scientifiques et d'érudits, protégés par quelques dizaines de soldats. La diminution de l'équipage confère à la batterie une autonomie de plusieurs semaines.

Les Chevaliers Bolcheviks

"La plus belle victoire est celle que l'on obtient sans arme ni combat. Vient ensuite celle que vous remportez en combat singulier, puis celle que vous ne pouvez obtenir qu'en blessant votre adversaire. Enfin, la moins honorable des victoires est celle que vous remportez en tuant votre adversaire d'un coup de sabre."

- Choisai Sensei

Cet antique ordre de chevalerie s'est taillée la part du lion en faisant sien le vieil adage du "Mens sana in corpore sano". Cela lui a permis de traverser le temps, au travers d'innombrables exploits paramilitaires.

Il s'agit en fait d'une poignée de guerriers, placés sous les ordres du Grand Maître Sir Iouri de Kjeldaran. Combattants inébranlables, forts de leur devise, ils ne prélèvent que rarement la vie de leurs adversaires. Ils sont tous absolument maîtres d'arme et maîtrisent la botte secrète du Bolchevik, combinaison d'attaques, de parades et de contre-attaques qui permettent de désarmer un adversaire sans le blesser. L'ordre des Bolcheviks n'accepte que les hommes de naissance moscovienne. Au terme de quatre années d'entraînement spartiate et diversifié, chaque néophyte est armé chevalier. Il reçoit alors son Talisman, bijou unique d'une grande valeur, qui indique son appartenance à l'ordre.

Les Chevaliers Bolcheviks semblent liés au Bâton Runique par un ancien serment, par lequel ils ont juré allégeance à cette entité. Kjeldaran est d'ailleurs un agent dévoué du Bâton Runique.

Denier détail, chaque Bolchevik possède et monte un faucon des steppes. A Kerninsburg, les Chevaliers sont célèbres pour les fortunes qu'ils investissent dans l'achat de leurs montures ailées.

L'Asiacommunista, un Ennemi venu d'Ailleurs

Les données générales concernant l'Empire d'Asien sont assez réduites et éparses. Si les voiles de la Pluie de Feu et les linceuls du temps ont effacé beaucoup de traces du passé, quelques érudits passionnés sont quand même parvenus à réunir des informations forts intéressantes sur ce lointain continent, ses habitants et sur leurs us et coutumes.

Ainsi, on attribue la paternité de la mer de Brumes aux sorciers asiens. Cette barrière insondable fut érigée de toute évidence pour protéger l'Asiacommunista des invasions des tribus sauvages qui sillonnaient alors l'Europe, avides de conquêtes et de massacres. Elle est restée en place depuis cette époque, conservant toute son efficacité pour devenir aujourd'hui l'arme que l'on sait.

Outre la mer de Brumes, les Loups de l'Est, conçus par manipulations génétiques dans les laboratoires asiens, peuvent lever quelques incertitudes concernant leurs anciens Maîtres. Dans leurs légendes, les Loups décrivent l'Asiacommunista comme une terre féodale placée sous l'autorité d'un Empereur-Président appartenant à la dynastie Man Shen et supposé régner sur un conseil de San.

Il existerait une deuxième puissance dans le pays qui naturellement s'oppose au régime en place. Il s'agit de la dynastie de la Maison des empereurs Massamoun. Le dernier en date, Yoshiba a reçu comme ses aînés le titre honorifique de Dieu de la cité interdite, immense forteresse depuis laquelle il complote en secret pour renverser Jheong Man Shen. Cette lutte intestine a longtemps ralenti les visées expansionnistes de l'Asiacommunista mais aujourd'hui, une alliance fragile entre les deux adversaires de jadis a débloqué cette situation...

L'Asiacommunista est dotée d'une civilisation suffisamment évoluée pour fabriquer des dirigeables et d'autres machines volantes. De même, les asiens disposent de techniques et de technologies plus avancées que celle du vieux continent. Plus généralement, ils pratiquent la miniaturisation bien au-delà de ce qu'on pourrait croire possible.

Pour d'avantages d'informations concernant l'Asiacommunista, consulter le scénario "La Cité Volante des Rêveurs de Perth" dans le supplément "Le Seigneur des Sans Masques" et les pages 20-21 du livre des règles de HNE.

L'Eglise et les Croyances

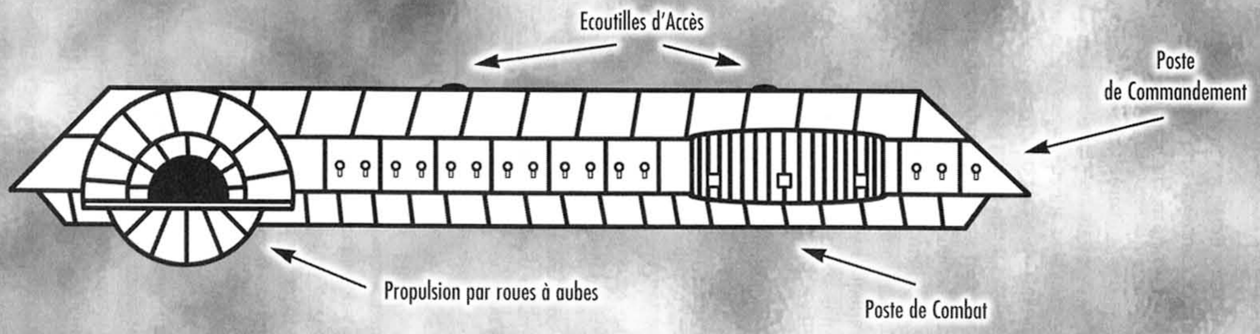
L'esprit cartésien des moscoviens n'a laissé que peu de place aux croyances en une conscience supérieure. D'ailleurs, ceux-ci ne s'embarrassent guère de convictions religieuses dans leurs rapports avec leur prochain. Le Culte du Vrai Dieu a tout de même réussi à s'imposer auprès des Czars comme étant la religion officielle, bien que de nombreuses religions païennes soient encore pratiquées par les masses populaires, surtout dans la principauté de Biéloscovie.

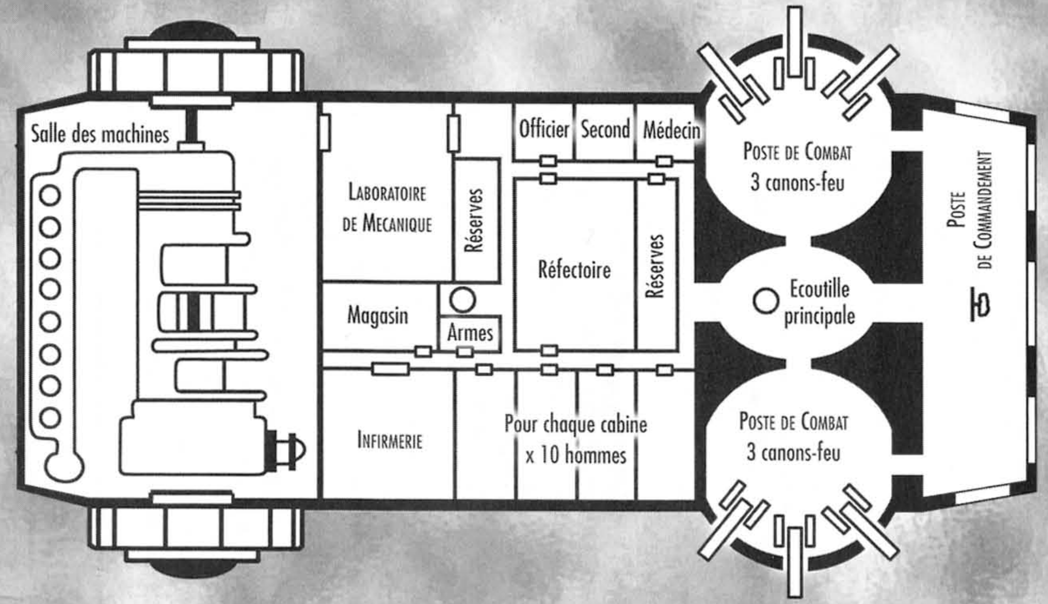
La civilisation est bien moins sophistiquée dans l'est moscovien qu'à l'ouest et il en résulte la naissance de religions locales parfois primitives. La plupart de ces religions éphémères sont nées de la rencontre des populations avec des phénomènes paranormaux





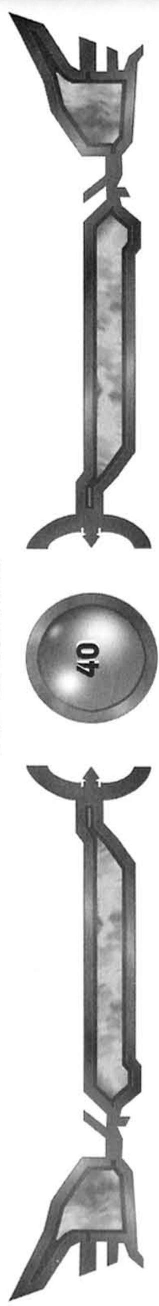
Batterie flottante DRAGON





Batterie Flottante

Type de coque : barge
Qualité de coque : 35
Navigabilité : 12
Points de Structure : 100
Longueur : 50 mètres
Largeur : 20 mètres
Franc bord : 2 mètres
Tirant d'eau : 2 mètres
Equipage : 20 matelots, 20 scientifiques, 40 guerriers
Autonomie : 2 mois
Armement : 2 batteries de 3 canons-feu





qui trouvent souvent leur explication dans les mutations, une science pervertie ou l'exploitation d'esprits crédules par des mystiques charismatiques. Parmi les Déités majeures, on peut citer Vasilitch, le Dieu du Ciel Coléreux, adoré dans les steppes par plusieurs tribus nomades...

En Moscovie, il existe une multitude de sectes plus ou moins puissantes et organisées. Certaines rallient de véritables armées, d'autres sont beaucoup plus discrètes mais tout aussi dangereuses. Cependant, la plus redoutable de toutes ces entités religieuses et sans nul doute celle du Cercle des Ténèbres. Ses adeptes attendent patiemment la venue d'une divinité, un être supérieur appelé Antékrist, qui doit par ses actes, plonger le Monde dans le chaos et la destruction.

Les prêtres et les moines du Cercle ont de tout temps été inféodés au pouvoir temporel, ce qui leur a donné un certain prestige aux yeux des masses paysannes.

Enfin, les Grands Princes du Cercle sont des leaders charismatiques et influents. Ils trouvent leurs disciples parmi la noblesse et la bourgeoisie marchande de Moscovie.

A partir de 5292, année présumée de la naissance de l'Antékrist, les archiprêtres du Cercle parviendront à rassembler des centaines de fidèles et se lanceront dans une guerre ouverte contre les Toges Noires et les adeptes du Vrai Dieu...

Les Grandes Corporations Marchandes

Les Royaumes de l'Est sont placés sous l'influence des quatre grandes guildes marchandes qui gouvernent l'ensemble des transactions se déroulant en Europe. Ainsi, les Karpathes, la Bulgaria, la Roumania, la Magyarie, la Tchekia et la Slavie sont sous l'influence de la Guilde de l'Est. La Grekie est placée sous la domination de la Guilde d'Espanyia et l'Ukranie sous celle de la Guilde d'Orient. Pour finir la Moscovie est sous la tutelle de la Guilde de la Baltik.

Chacune des guildes marchandes possède une organisation structurée conjuguée à une puissance financière illimitée qui en fait un état dans l'état. Il est raisonnable de penser qu'une seule guilde marchande pourrait conquérir plusieurs pays. Heureusement, la philosophie des Princes Marchands les poussent plutôt à favoriser une paix européenne afin d'accroître encore leurs profits. C'est aussi dans cette optique que les quatre Grands Princes Marchands qui siègent à la tête de chaque guilde, ont passé des accords délimitant leurs zones d'intérêt et d'influence.

En Moscovie, le développement de la Guilde de la Baltik a conduit à une augmentation considérable de l'activité navale. C'est pour répondre à ce besoin particulier qu'ont été étudiés et conçus les Nörboats. Ces navires sont de grandes barques pontées et munies d'un mât à voiles carrées. Très solides, ils tiennent bien la mer et permettent le commerce à travers les mers brumeuses du nord. Les Nörboats possèdent des avirons utilisés pour les accostages et pour les manœuvres difficiles. L'absence de quille leur permet de s'échouer sur toutes les côtes et ainsi de commercer facilement avec les villages côtiers.

La Guilde de la Baltik est fractionnée en une multitude d'entités qui se livrent à des simulacres de concurrence pour dynamiser le marché. On peut citer par exemple les Francs Marchands Hyperboréens qui sévissent dans l'extrême ouest moscovien ou encore la Corporation de la Hanse qui a mainmise sur le Kerch et la Biéloscovie. Théoriquement, ces guildes sont en situation de suprématie commerciale et de quasi monopole marchand.

Régies par le pouvoir de l'argent, les corporations moscoviennes, au demeurant très puissantes, usent de leur influence pour miner l'administration du pays. Leurs directions souvent bicéphales ou tricéphales ont bien des difficultés à s'accorder et elles se livrent à de constantes guerres d'alliances. Tentaculaires, corruptibles et corrompues, elles sont un inextricable tissu de manigances et de complots...

La Néo-Science

Le savoir et les sciences sont des matières révérés en Moscovie au même titre qu'en Granbretanne ou en Espanyia. Dans cette logique, le pays s'est depuis longtemps imposé comme le paradis des nantis désireux de poursuivre des études scientifiques

Le Czar et plus généralement les hauts dignitaires du pays encouragent la recherche scientifique sous toutes ses formes et des bourses sont accordées aux étudiants les plus brillants. De même, les expéditions scientifiques visant à l'exploration des territoires vierges ou non encore cartographiés, sont entièrement subventionnées par les caisses du royaume. De cette façon, certains sorciers moscoviens ont acquis des fortunes phénoménales au service de leur pays, ce qui n'est pas sans créer des vocations.

Le Czar Nikoleï III met l'accent sur la nécessité impérieuse de mettre en valeur les terres vierges et d'accroître le développement des sciences déjà maîtrisées. Il pense que c'est dans cette seule perspective que la Moscovie pourra à nouveau redevenir l'Empire de jadis.

C'est ainsi que les sciences moscoviennes ont acquis une renommée européenne avec l'enseignement et la maîtrise de disciplines telles que la biologie, la chimie, la médecine, la dynamique des fluides, l'optique, la physique, l'hypnose, les expériences sur les réflexes conditionnés ou encore les sciences hydrauliques avec des créations présentant un caractère éminemment utilitaire telles que des grues.

D'autres sciences, comme la psychologie, n'ont pas trouvé l'écho approprié auprès du Czar et sont de ce fait restées lettres mortes.

De prime abord, l'étude des mutations est moins abondamment pratiquée en Moscovie qu'en Granbretanne ou en Espanyia.

L'Académie d'Ishar

L'académie d'Ishar est la plus éminente faculté d'enseignement de Moscovie. Son centre regroupe pas moins de cinq cents des plus



brillantes têtes pensantes du pays. Au hasard des salles et des laboratoires, des pléiades de techniciens s'affairent, branchant des fiches, tournant des boutons, manipulant des manettes dans l'espoir de sortir quelques crachotements de machines plus étranges les unes que les autres.

Cette organisation scientifique s'est recentrée autour de Tehem Locaust qui joue un rôle essentiel et anime plus de cinquante instituts à travers toute la Moscovie. C'est lui qui donne l'impulsion aux recherches entreprises. Il se charge de la recherche de mécènes et du déblocage des crédits suffisants à la conduite des projets.

Des expériences sur le temps sont menées à l'académie et dans un autre site tenu secret. Il semble que les sorciers moscoviens sont parvenus à envoyer des personnes dans le futur mais pas à les faire revenir. Les cobayes semblent ainsi faire de petits bonds dans le temps sans qu'il soit possible d'inverser le processus et de les ramener dans le présent.

D'autres expériences audacieuses sont menées à Ishar mais elles sont parfois conduites sans aucune rigueur scientifique et aboutissent souvent à des conclusions délirantes.

Dans ce foisonnement scientifique, les célèbres sorciers moscoviens et ceux notamment de l'académie d'Ishar, ont développé tout un attirail d'armes et de gadgets pour leurs troupes. Les paragraphes suivants présentent quelques-unes de ces créations.

Bouclier Fractal (9)

Ce type de bouclier particulier fut élaboré jadis pour protéger des techniciens intervenant sur les installations à fort taux de radioactivité. A l'époque des aventures de Hawkmoon, les derniers exemplaires de boucliers fractaux encore en état ont été détournés de leur fonction première pour être utilisés comme armes.

Le bouclier fractal se présente comme un bracelet d'acier épais qui se fixe sur l'avant-bras à l'aide de sangles métalliques réglables.

Une fois son mécanisme actionné, il émet un champ d'énergie d'environ un mètre de circonférence. Il est alors possible d'utiliser ce champ comme un bouclier pour bloquer toute attaque.

La faiblesse d'un bouclier fractal provient en fait de ce même champ de force. Celui-ci a en principe une intensité de 30 points.

Lors d'un combat, en cas de parade sur le bouclier, les dommages de l'attaquant doivent être comparés à la force de ce champ sur la table de résistance. En cas d'échec de l'attaquant, le bouclier absorbe les dommages, sinon, les pleins dommages passent la protection du bouclier...

Les boucliers fractaux fonctionnent à l'aide de piles atomiques qui leur délivrent la formidable énergie dont ils ont besoin. Aujourd'hui, ces piles sont devenues excessivement rares et sont souvent pratiquement vides...

Passeur d'Ames (10)

Le Passeur d'Ames est une création scientifique très complexe, aux effets démoniaques. Il s'agit d'une machine grotesque composée de deux parties reliées entre elles par des dizaines de câbles de couleurs et de diamètres variés. La première partie ressemble à une cabine, faite de cuivre, de bois et de verre, dans laquelle se trouve un fauteuil d'acier équipé de menottes pour les bras et les jambes. Audessus du siège pend un énorme casque ovale, accroché au plafond par de petits câbles argentés. La deuxième partie ressemble à une console couverte de boutons, de manettes et de voyants lumineux.

Le Passeur d'Ames est quelquefois utilisé comme instrument de torture. En effet, son fonctionnement permet de retirer l'enveloppe charnelle d'un humanoïde en séparant le corps de l'âme. L'âme peut alors être conservée dans des réceptacles métalliques prévus à cet effet.

La victime continue à avoir des réactions et des sentiments humains mais elle n'est plus en mesure de les réaliser.

Pourtant, ces créatures n'en sont pas moins des êtres pourvus de l'ensemble des passions qui agitent les individus normaux.

Par la suite, plusieurs possibilités s'offrent aux bourreaux. Ils peuvent par exemple réintégrer l'âme volée dans son corps d'origine, ou la laisser se dissoudre dans l'infinie du Multivers ou encore la transférer dans un autre corps humain ou animal. On rapporte







ainsi que quelques grands seigneurs de Moscovie ont déjà eu recours au pouvoir du Passeur d'Ames ou à des procédés analogues pour conserver éternellement leur jeunesse en faisant voyager leurs âmes dans des enveloppes charnelles volées. Cela n'a pas empêché certains d'entre eux de devenir séniles...

Arme Sonique (2-8)

Les sorciers moscoviens se sont imposés comme les maîtres en la matière en poussant leur maîtrise jusqu'à développer des machines de guerres fonctionnant suivant le principe des armes soniques. On prétend que certaines de ces armes génèrent des ondes de choc d'une puissance telle qu'elles sont capables de mettre à bas les plus puissantes murailles.

Laser (Variable)

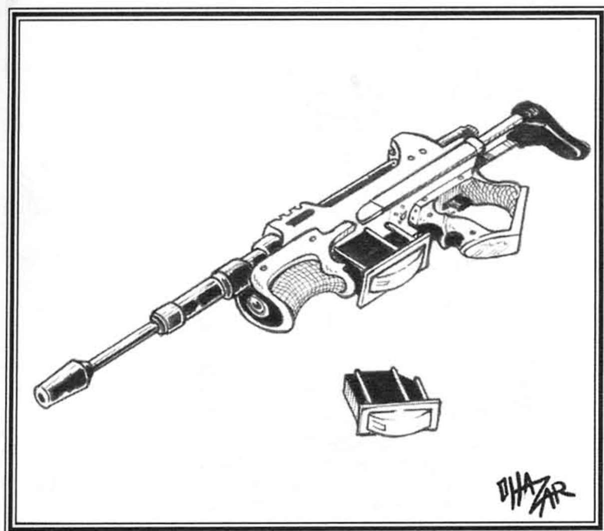
FOR	8	**Dégâts**	1d6 à 10d6
DEX	8	**Portée**	Variable
Prix	Variable		

C'est dans la ville de Hallapandur que des sorciers granbretons exhumèrent les vestiges de ces armes dévastatrices. Confiés à une petite équipe de Serpents, ceux-ci parvinrent à en reconstituer les mécanismes.

Après de multiples essais et expériences, les granbretons réussirent à mettre au point un canon laser aux performances sensiblement supérieures à celles des lances-feu actuelles. Cependant, par rivalité personnelle, ce projet ne fut jamais accepté.

Ulcéré, l'instigateur des recherches déserta et proposa ses services à la Moscovie. Il fut alors intégré à une équipe de travail de l'académie d'Ishar.

Depuis cette époque, il œuvre à l'amélioration de son prototype. Les précieux conseils du sorcier granbreton, conjugué à la maestria des chercheurs d'Ishar ont déjà permis de fabriquer une vingtaine d'armes portatives de ce type. D'autres projets plus ambitieux sont en cours de réalisation...



Orgue de Kerninsburg (4)

FOR	13	**Dégâts**	4d6
DEX	10	**Portée**	100 m
Prix	3000 Souverains		

Jusqu'à l'arrivée de la lance-feu, l'Orgue de Kerninsburg était l'arme favorite des troupes régulières moscoviennes. Aujourd'hui, elle est encore très utilisée par nombre de guerriers de ce royaume. Elle doit son nom à ses quatre tubes en bronze jumelés rappelant les célèbres orgues de la capitale moscovienne. Chaque canon contient une seule charge projetant une balle à plus de 100 mètres. Le rechargement d'un canon nécessite 2 rounds.

Lance-Feu Moscovienne (4)

FOR	-	**Dégâts**	4d6
DEX	-	**Portée**	50 m
Prix	3000 Souverains		

La lance-feu est une arme moderne qui a sans conteste modifié le comportement du fantassin engagé sur les champs de bataille de l'Europe du Tragique Millénaire. Pétrie de défauts, elle n'en demeure pas moins l'arme suprême de cette fin de siècle.

Ainsi, c'est une arme fragile qui nécessite deux minutes d'attente avant d'être pleinement opérationnelle et de pouvoir faire feu, sinon elle tombe en panne lors du premier tir. De plus, la lance-feu présente nombre de dysfonctionnements en milieu humide. S'il pleut ou par temps de brouillard, elle a 20% de chance par utilisation de ne pas fonctionner. Enfin, en cas d'immersion dans un liquide, tout le système énergétique grille instantanément, sans espoir de réparation. Son autonomie est de 20 tirs.

Cette technologie innovante a été dérobée par les espions moscoviens aux granbretons eux-même. Adaptées par les académiciens d'Ishar, le résultat est convainquant même si les performances de la lance-feu moscovienne sont légèrement inférieures à celles de son homologue granbretonne.

Armes Non Létales (1-4)

Les sorciers moscoviens ont imaginé et développé toute une panoplie d'armes non létales, principalement utilisées pour neutraliser leurs adversaires ou pour la torture. Il s'agit d'objets tranchants ou contondants aux formes et aux usages variés. Certains servent à tabasser et provoquent bleus et hématomes, d'autres tranchent ou brûlent, laissant des séquelles telles que des cicatrices ou des brûlures. Certaines armes non létales sont conçues pour les amputations, les émasculations ou les bris de membres. Enfin, on trouve quelques modèles insolites qui servent à gaver la victime d'eau pour la noyer progressivement. Ce ne sont là que quelques exemples et chaque Meneur de Jeu est vivement encouragé à développer ses propres armes non létales.

Grenade Aveuglante (3)

FOR	-	**Dégâts**	Spéciaux
DEX	10	**Portée**	4x FOR
Prix	280 Souverains		



Il s'agit de cristaux ovoïdes à peu près réguliers et ayant la taille d'une poire. Ces pierres ont la particularité de dégager une très forte lumière en se brisant suite à un choc violent. Elles équipent une partie des forces spéciales de Moscovie qui sont pour l'occasion dotées de heaumes à visières rétractables, annulant les effets de l'éblouissement.

L'éblouissement se traduit par une diminution de 75% de toutes les compétences d'armes pour une durée de 1d6/2 rounds. Dans bien des cas, ce laps de temps est fatal à la victime.

Les excréments des Lucières (consulter la p. 48 de ce supplément) entrent dans la composition de la formule permettant de fabriquer les grenades aveuglantes.

Collier de la Rédemption (3)

Ces pendentifs anodins ont été conçus comme outils de torture. Ils sont prévus pour se sangler autour d'un membre, que ce soit un bras, une jambe, le cou ou ailleurs. Une fois installés, leur alliage spécial, influencé par la température du corps, entre en action en se resserrant imperceptiblement. L'intérieur du collier est généralement clouté et pénètre dans la chair lentement, occasionnant des souffrances indicibles.

Flèche de Glace (2)

FOR .... -	**Dégâts** .... +2
DEX .... -	**Portée** .... -
Prix .... N/A	

Ce sont des flèches fabriquées dans de la glace stabilisée. Ces traits redoutables équipent quelques-uns des assassins du Czar. Outre leur effet perforant, ces flèches ont la particularité de fondre dans le corps de leur victime en ne laissant aucune trace. Il est ainsi beaucoup plus difficile de déterminer l'origine de la mort.

Guillotine (4)

Ce procédé qui date du XVIII ème a été étudié et reproduit en Moscovie suivant d'antiques plans. Cet instrument est composé de deux montants élevés sur des madriers posés en croix sur le sol. Entre les madriers descend une lame triangulaire actionnée par une manette.

Le principe de fonctionnement est le suivant. Dans un premier temps, on place le détenu sur une table de bois mobile. On déplace ensuite la table jusqu'à positionner la tête du supplicié sous la lame triangulaire puis on actionne le mécanisme en relâchant la manette. La lame tombe alors brutalement et décapite le supplicié.

Surrégénérateur (Unique)

Il est une rumeur qui circule dans les couloirs de l'académie d'Ishar selon laquelle il existerait un Surrégénérateur en état de fonctionnement dans quelque laboratoire tenu secret. Ce dispositif légendaire a dit-on la capacité de régénérer un corps à partir d'une simple cellule d'ADN. Il s'agit bien entendu d'un héritage de la science des Anciens.

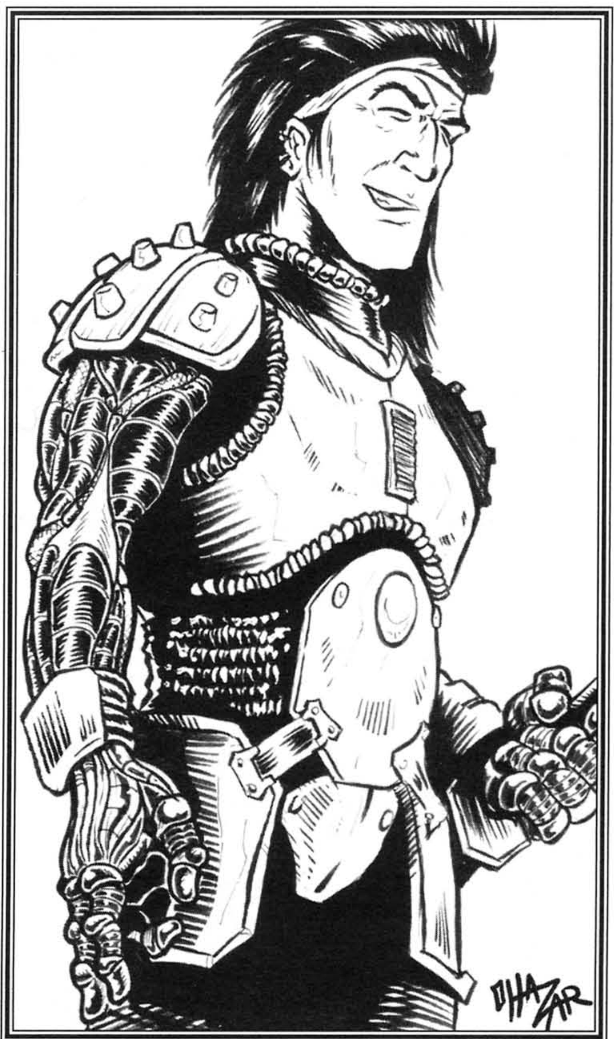
Les agents granbretons du Renard ont déjà entendu parler de ce dispositif qu'ils cherchent à localiser.

Jusqu'à aujourd'hui, leurs recherches ont toujours été vaines, à tel point qu'ils pensent désormais que le Surgénérateur n'est que pure fadaise...

Prothèses Biomécaniques (10)

Comme pour le Surrégénérateur, les prothèses biomécaniques sont des reliques du Tragique Millénaire. Leur conception fait appel aux toutes dernières innovations de l'âge d'or en matière de génétique et de biotechnologie. Ces vestiges de la technologie des Anciens se présentent comme des bras ou des jambes faites de chair synthétique et d'acier bleuté.

Ces membres "vivants" sont prévus pour se greffer sur un corps humain. Une fois en place, la prothèse tisse automatiquement un véritable réseau de connexions nerveuses et musculaires. Au bout d'une semaine, elle fait partie intégrante du corps d'accueil et obéit parfaitement aux ordres qui lui sont envoyés par le cerveau.





Les jeux de bras ou de jambes biomécaniques dotent leur porteur de capacités surhumaines, lui conférant une rapidité, une force et une souplesse hors du commun.

Outre cela, les prothèses ont des facultés phénoménales, en ce sens qu'elles sont capables de survivre à la mort de leur porteur. C'est comme cela que des explorateurs moscoviens ont découverts des charniers contenant des squelettes encore équipés de prothèses biomécaniques vivantes. Ces même prothèses ont été récupérées pour être installées sur plusieurs porteurs.

Certains érudits moscoviens affirment que les prothèses biomécaniques sont dotées de leur propre conscience, ce qui leur permet, dans certains cas, de désobéir à leur porteur. On raconte ainsi que certains bras biomécaniques ont sciemment étranglé leur porteur...

Fourreaux à Poisons (1-5)

Un fourreau à poisons est un étui servant de réceptacle à un type d'épée, que ce soit une rapière ou une épée longue à deux mains. La principale différence d'un fourreau à poisons, outre le fait qu'il est souvent magnifiquement ouvragé, est que l'intérieur de sa gaine est enduite d'une substance particulière. Cette technique spéciale permet au porteur de la lame de disposer en permanence d'une arme empoisonnée. Le simple fait de dégainer et de rengainer l'épée suffit à enduire la lame de poison.

En général, les poisons utilisés dans la confection de ces fourreaux ont une valeur variant de 1d6 à 2d8 points de dégâts, les poisons plus puissants n'ayant pas une stabilité suffisante pour être utilisés. En revanche, il existe des poisons créés chimiquement et capables de dépasser largement ces valeurs.

Lors d'un affrontement, les dégâts occasionnées par les poisons deviennent effectifs seulement si la lame passe la protection de l'adversaire.

Nitroglycérine (6)

La nitroglycérine est un liquide onctueux qui détone au moindre choc. Utilisée comme explosif par une poignée de spécialistes des forces spéciales moscoviennes, elle se révèle d'une puissance et d'une efficacité incomparable. Ses effets dévastateurs conjugués à son utilisation périlleuse rendent sa manipulation particulièrement délicate.

La nitroglycérine est généralement transportée dans un coffret capitonné qui renferme une fiole de verre dans laquelle se trouve le liquide.

Une seule goutte de nitroglycérine est capable de pulvériser un rocher. Si l'emploi de cet explosif est efficace, il nécessite des compétences et des talents peu communs.

Le procédé de fabrication de la nitroglycérine est jalousement gardé par les sorciers d'Ishar qui étudient aujourd'hui une méthode pour gélifier ce liquide et le rendre moins sensible aux chocs.

Petite Mécanique - Automate Assassin (8)

Les petites mécaniques sont des merveilles technologiques étudiées et conçues par les sorciers d'Ishar. Elles se présentent comme des sortes de chars miniatures montés sur chenillettes et équipés d'un canon capable de tirer une balle unique (compétence 100%, dommages 2d6+6 avec une capacité de perce-armure de 10 points).

Généralement, ces automates sont de couleur noir dépoli afin de faciliter leur discrétion. Ils pèsent en moyenne 20 kilos et mesurent 20 centimètres de long pour 15 de large. Ils sont équipés d'un blindage de 8 points et se détériorent de la même manière qu'un bouclier. Les petites mécaniques se déplacent sur tous terrains à raison de 50 kilomètres par heure avec une autonomie de 48 heures.

Utilisées par la police secrète du Czar pour se débarrasser des adversaires de la couronne, elles peuvent être programmées pour faire feu sur la première source de chaleur qu'elles rencontrent ou au contraire pour suivre une victime à l'aide de leur pisteur avant de l'assassiner. Ces machines démoniaques sont réputées pour ne jamais rater leur cible...

Capsules Hydrosolubles (2)

Ces capsules discrètes de la taille d'une cerise contiennent toutes sortes de produits en poudre, depuis les poisons, jusqu'aux potions médicinales, en passant par le légendaire élixir d'amour. Leur enveloppe a la particularité de se dissoudre très rapidement quand elle entre en contact avec un liquide.

L'inconvénient des capsules est qu'elles doivent être transportées dans des containers étanches sous peine de se désagréger en 1d6 jours au contact de l'humidité ambiante de l'air.

Nourriture et Boisson

En Moscovie, l'art culinaire se veut révélateur de la géographie, du climat et des paysages. Ainsi la cuisine moscovienne est très calorifique, abus qui s'explique naturellement par les rigueurs de l'hiver. L'alimentation est à forte concentration de bouillies, de crêpes et de céréales présentes à tous les repas. Le lait, consommé à titre de boisson, et les fromages tiennent aussi une place très importante. La volaille, la viande de porc et celle de bœuf participent également à l'alimentation des moscoviens.

Il faut encore ajouter le privilège des poissons d'eau douce tels que le saumon, l'esturgeon et le sandre, particulièrement abondants et appréciés.

Au milieu de tout cela, la pomme de terre est restée le légume essentiel de l'alimentation.

En ce qui concerne les boissons, les moscoviens sont grands consommateurs de thé, qui est la boisson nationale. Cette boisson incarne l'âme de la maison, elle est le symbole de la détente et du bien-être. Il existe dans la fabrication du thé moscovien, tout un rituel très complexe qui permet d'obtenir des substances à la saveur et à la consistance inégalables.

Juste après le thé, c'est la vodka qui est la boisson la plus consommée du pays. La réputation de cette eau-de-vie de grain n'est plus à faire et elle compte aujourd'hui parmi les fléaux accablants du pays. Il existe différents types de vodka, obtenues par la distillation illicite de grain ou de sucre. La tradition veut que cette substance limpide se consomme cul-sec, entre “frères”.



Galerie de Personnages

Russcow Azenowitch - 37 ans

Colonel des Forces Spéciales de Moscovie

Ce biéloscovien est un solide gaillard au visage aigu et au crâne rasé. Doté d'une forte personnalité, il sait tirer le maximum des gens placés sous son commandement. Par le passé, ses ancêtres se sont rendus célèbres en gagnant leurs lettres de noblesse, par des prouesses guerrières réalisées au temps de la constitution du glorieux Empire de Moscovie. Le Colonel a lui-même accompli un nombre de faits d'arme impressionnants au service de son pays et ceci, pas toujours du bon côté de la frontière.

Par certains côtés, Russcow a l'âme d'un grand conquérant. C'est également un expert dans l'art de survivre par des froids extrêmes et sous des climats hostiles.

Quelques quinze années plus tôt, le Colonel a été blessé mortellement lors d'une escarmouche officieuse contre des guerriers asiens appartenant à la Garde Céleste. Son bras gauche mutilé avait alors dû être amputé. Suite à ce drame, Russcow s'est vu proposer la greffe d'une prothèse biomécanique qui lui a rendu toute son autonomie et l'a doté de facultés surhumaines. Depuis cette époque, il a pris la tête des forces spéciales de Moscovie. Aujourd'hui, il s'est parfaitement accoutumé à sa prothèse bleutée.

Russcow prendra activement part à la lutte contre le Ténébreux Empire en menant avec ses hommes des actions d'éclats permettant d'éliminer quelques-uns des plus grands stratèges granbretons engagés dans la conquête de la Moscovie. Avec le temps et au fur et à mesure que sa patrie se verra étouffer par l'avancée adverse, il prendra le maquis, restant en contact avec l'état major du Czar.

En 5294, il recevra l'ordre impensable de stopper la progression des légions de l'Archiduc Fross du Sanglier. Avec seulement un millier de braves, il concevra le plus audacieux projet d'embuscade de sa carrière.

Grièvement blessé lors de cette terrible bataille, il sera sauvé in extremis par ses hommes mais il perdra définitivement l'usage de ses deux jambes.

Le Colonel Russcow Azenowitch

FOR 15/25* **CON 17** **TAI 16** **INT 15** **POU 14**
DEX 15 **APP 13**

Points de Vie : 17

Armure : 1d6+2 de cottes de mailles

Alliance : +15, -6

Modificateur aux Dégâts : +1d4, +2d6

Armes : *Épée Courte* 106%, dégâts 1d6+1+MD, Pds 20 - *Demi Bouclier* 97%, dégâts 1d2+MD+repousser, Pds 15 - *Épée Longue (2M)* 114%, dégâts 2d8+MD, Pds 18 - *Lance-Feu* 83%, dégâts 4d6, Pds 6.



Compétences : Amorcer Piège 102%, Art [Stratégie et Tactique Militaire] 99%, Déguisement 34%, Déplacement Silencieux 94%, Écouter 72%, Piloter [Faucon des Steppes] 100%, Équitation 91%, Esquive 74%, Europe 36%, Médecine Rudimentaire 63%, Monde Naturel 87%, Orientation 81%, Pister 41%, Sagacité 48%.

* *Cette valeur représente la force de son bras biomécanique.*

Téhem Locaust - 57 ans

Premier Scientifique du Czar
et Grand Maître de l'Ordre du Hiérophant

Téhem Locaust est le premier scientifique du royaume de Moscovie. Doté d'un intellectualisme serein, il a atteint la maîtrise de la maîtrise dans beaucoup de domaines et c'est un véritable phénomène en chimie. Austère et méthodique, il est capable de rivaliser avec les plus brillants esprits de son temps tels que Noblegent ou Kalan de Vitall.

Bouffi et racorni, mal rasé, le regard torve, il est d'un caractère pédant et renfermé. En réalité, Téhem est rongé par un mal qui le mine de l'intérieur et il ne parvient à se maintenir en vie que grâce à son immense savoir. Sa maladie, une sorte de lèpre, l'a rendu cul-de-jatte et il n'est plus aujourd'hui qu'un homme tronc qui se déplace en utilisant tout un réseau de câbles d'acier astucieusement disposés dans son atelier pour lui permettre de se rendre partout. Il loge d'ailleurs dans une niche toute en hauteur, passage trop étroit pour permettre à un homme d'accéder jusqu'à sa tanière. Il est malgré tout resté étonnamment alerte.

Téhem travaille dans un immense laboratoire où il est secondé dans ses travaux par une pléiade d'assistants plus brillants les uns que les autres et notamment par la blonde et joviale Jadaé qui étudie actuellement la télépathie et les facultés extrasensorielles.

Nombreuses sont les légendes qui courent au sujet de Téhem. Ainsi, on le prétend immortel et sans âge. Ses alliés attribuent son handicap à un acte d'héroïsme glorieux. Ses rivaux prétendent qu'il fut autrefois un scientifique véreux qui a eu le talent de gagner les faveurs de la Maison du Czar, d'autres enfin assurent que Téhem n'est autre qu'un grand baron du crime qui tire les ficelles du pouvoir en utilisant sa science pour servir les noirs desseins de Nikoleï III...

Téhem Locaust

FOR 09 **CON 11** **TAI 07** **INT 28** **POU 19**
DEX 18 **APP 08**

Points de Vie : 09

Armure : Sans

Alliance : +11, -15

Modificateur aux Dégâts : Aucun

Armes : Sans

Compétences : Art [Littérature] 94%, Déguisement 53%, Déplt. Silencieux 86%, Écouter 96%, Éloquence 134%, Europe 84%, Royaumes de l'Est 99%, Évaluer 41%, Grekien 122%, Bulgar 87%, Roumanien 85%, Ancien Anglais 42%, Latin 62%, Magyar 36%, Ukranien 101%, Hypnose 93%, Maîtrise Technologique 123%, Médecine Rudimentaire 107%, Monde Ancien 54%, Monde Naturel 32%, Sagacité 99%, Scribe 104%, Se Cacher 83%, Terra Incognita 24%.

Duchesse Aurora Boréalis - 20 ans

Dernière représentante de sa lignée, cette frêle enfant fut trouvée 17 ans plus tôt à la limite du cercle polaire par le vieux Duc Séraphe de Dorastich. Couverte d'une simple couverture, elle était la dernière survivante d'une caravane marchande qui avait été victime de l'assaut de pillards des glaces. Séraphe adopta immédiatement l'enfant qu'il baptisa Aurora Boréalis - Aurore Boréale - en souvenir de ses glorieuses campagnes en Scandie.

Aujourd'hui Aurora est une jeune femme qui n'a conservé aucun souvenir conscient de son passé. Elle est pourtant minée par des souvenirs nébuleux et des réflexes violents face à des agresseurs imaginaires.

Son physique atypique et son teint métissé la font détoner à la cour du Czar. Sa beauté fascinante suscite l'envie et les calomnies de la part des autres dames de la noblesse. Aurora est vive et pleine d'allant et un tantinet sophistiquée. Ses yeux pétillants ont soif de connaissance et sa voix est mélodieuse et aérienne. Son épaisse chevelure de jais s'auréole en casque autour de son visage. Elle s'habille habituellement de pantalons de toiles collants et de blouses rayées qui épousent les formes gracieuses de sa silhouette. Elle marche avec grâce et élégance tout en balançant imperceptiblement les hanches.



A la cour de Nikoleï III, la duchesse Aurora côtoie naturellement quelques-unes des personnalités les plus en vogue du moment et le fils du Czar, le jeune Sergueï semble très sensible à ses charmes...

Archiduc Alibeck de Kerch - 52 ans

Régent des Provinces du Sud

Alibeck est l'archiduc chargé de la gestion des territoires du Kerch. C'est un homme doté d'une puissance physique et intellectuelle exceptionnelle. Depuis toujours, il se complaît dans les extravagances paillardes. Violent et cruel, il est connu pour torturer et massacrer de sa main les opposants à sa dictature. Stratège audacieux et diplomate accompli, l'archiduc est un paranoïaque et un despote impitoyable.

Un peu fou, il est parfois victime d'hallucinations et d'accès de fureur. C'est aussi un homme effroyablement seul.

Grand prince Kengis de Norkigorod - 28 ans

Prétendant à la Régence du Kerch

Kengis est le prétendant à la régence de l'archiduché du Kerch. C'est un politique avisé et subtil, dont le génie de l'organisation est à l'égal de ses connaissances militaires. Il a cet instinct dans les yeux qui trahit une grande intelligence.

Malgré sa jeunesse, il y a quelque chose de spécial dans son timbre de voix qui force immédiatement le respect de l'auditoire. Com-



me tout bon aristocrate, il porte la perruque en toute occasion. Malgré ses muscles saillants et son physique avantageux, il fait preuve d'ascétisme dans sa manière de vivre et de se comporter.

Kengis et Alibeck sont des ennemis héréditaires. De tout temps, ils ont comploté l'un contre l'autre en utilisant toute la panoplie d'armes à leur disposition, sans qu'aucun ne parvienne jamais à prendre le dessus.

L'entrée en lice des sbires du Ténébreux Empire donnera une nouvelle dimension à leur querelle légendaire, chacun des deux belligérants tentant d'utiliser les émissaires de Granbretanne pour renverser son adversaire.

Cette haine amusera tellement les sorciers Serpent qu'ils captureront Kengis et Alibeck pour se livrer sur eux à leurs folles expériences chirurgicales afin de faire des deux ennemis un seul être. Le siamois ainsi obtenu sera ensuite offert à Kalan de Vitall pour son soixantième anniversaire.

Curiosités et Créatures

Les Lucières

Les Lucières sont des sortes de farfadets qui hantent les régions reculées de l'arrière pays moscovien. On les rencontre particulièrement en Sarmatique où le climat semble leur être favorable.

Ces créatures se présentent comme des sortes de sphères très lumineuses, de quelques centimètres de diamètre. De la même manière que les Ombres, les Lucières ont la capacité d'absorber la lumière dont elles semblent se nourrir. Intelligentes et particulièrement méfiantes, les Lucières font preuve d'un instinct de conservation remarquable. Elles pressentent le danger et ripostent instantanément à un comportement agressif par l'émission d'une lumière intense et aveuglante.

Certains érudits affirment que les Lucières peuvent être domestiquées. Quelques hors-la-loi moscoviens sont d'ailleurs réputés pour s'en être fait des alliés redoutables lors de leurs errances.

Les Rhinosaures

Les Rhinosaures sont des mutants hybrides obtenus jadis par manipulations génétiques dans les laboratoires asiens.

Il s'agit de puissants animaux sauvages à la peau très épaisse qui atteignent généralement 4 mètres de longs pour 2 mètres de haut. Cependant, on a déjà vu certains spécimens dépasser largement ces statistiques.

L'apparence des Rhinosaures est proche de celle des rhinocéros contemporains si on exclut leurs yeux particuliers sortant de leurs orbites comme s'ils étaient montés sur des ressorts ou encore la couleur marmoréenne de leur cuirasse épaisse. Ces mutants portent une corne d'ivoire sur le nez, arme qu'ils utilisent pour décourager les éventuels prédateurs.

Les Rhinosaures hantent les régions marécageuses de toute la Moscovie. Herbivores, ils sont à l'origine d'énormes dégâts dans les plantations et dans les cultures.

Rhinosaure

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	9d6	32
CON	4d6	14
TAI	8d6	28
INT	1d6	03
POU	1d6	03
DEX	2d6	07

Déplacement : 11

Points de Vie Moyens : 21

Armure : 10 points de peau épaisse

Modificateur aux Dégâts Moyen : +3d6

Armes Naturelles : Encorner 45%, dégâts 2d6+MD - Piétiner 65%, dégâts 10d6.

Compétences : Sentir/Goûter 60%.

Mutations, Tares et Malformations : Hybride (4), Amélioration de la FOR et de la TAI (2). Points de Mutation : 6.

Les Krezzly

Les Krezzly sont les lointains descendants des ours du vingtième siècle. Ce sont aujourd'hui des mutants carnassiers qui ressemblent à de véritables chevaliers du fait de la croûte brune articulée qui les recouvre mais qui leur laisse toute liberté de mouvement. Leur taille moyenne est de 3 mètres pour un poids variant de 300 à 500 kilos.

Les Krezzly affectionnent particulièrement la solitude des forêts et des cavernes. Quand ils sont affamés, ils n'hésitent pas à attaquer les animaux domestiques, les loups et même les hommes.

Dressés sur leurs pattes, aux doigts armés de griffes rétractiles, ils embrassent leur victime d'une étreinte mortelle.

A l'arrivée de l'hiver, les Krezzly tombent en léthargie à l'intérieur d'une grotte ou d'une profonde tanière, aménagée de feuilles et de mousses. Leurs sens très fins les avertissent du moindre danger, ainsi que du voisinage d'une proie.

Le Cuirassier

Le Cuirassier est un spécimen unique. Il s'agit d'un reptile primitif d'origine inconnue, qui erre en Sarmatique depuis les sombres années où le Tragique Millénaire a englouti la civilisation.

Ce colosse atteint 20 mètres au garrot pour un poids voisin des 25 tonnes. Son corps est surmonté par une tête énorme munie de mâchoires béantes armées de dents pointues.

Ses doigts sont terminés par des griffes aiguës et acérées. Sa peau est épaisse et couverte de plaques osseuses immaculées.



La queue du Cuirassier est grosse et lourde, ce qui lui permet de marcher redressé, en station verticale. Il se déplace donc sur ses pattes postérieures et se sert de ses pattes antérieures pour saisir toute sorte de choses avec une remarquable dextérité.

Le Cuirassier est un dévastateur, le plus monstrueux carnassier terrestre de tous les temps. Son cri se répercute à plusieurs kilomètres à la ronde et ses pas font trembler le sol. L'existence d'une telle créature rend la vie dangereuse en Sarmatique. Heureusement, bien qu'il soit excessivement féroce, le Cuirassier ne peut se déplacer que lentement en raison de son poids.



Le Cuirassier

FOR 118 CON 49 TAI 287 INT 09 POU 15 DEX 06

Déplacement : 5

Points de Vie : 168

Armure : Plaques osseuses et peau épaisse 1d10+8.

Modificateur aux Dégâts : + 24d6

Armes Naturelles : Serres (x2) 45%, dégâts 5d6+MD - Queue 35%, dégâts 2d6+MD - Piétiner 25%, dégâts 10d6 - Morsure 35%, dégâts 8d6+MD.

Compétences : Chercher 45%, Pister 85%, Écouter 78%.

Mutations, Tares et Malformations : Adaptation au Froid (3), Amélioration FOR (5), Amélioration TAI (5), Gigantisme (4). Points de Mutation : 17.



La Roumania

Marins, aventuriers, poètes et ménestrels témoignent du charme authentique de ce territoire sauvage apprivoisé par les hommes.

Histoire

Située en bordure de l'Empire des Steppes, la Roumania est un autre royaume slave, issu du fond des âges. Il y a fort longtemps, durant le Tragique Millénaire, cette région fut le théâtre de nombreuses invasions. Pendant cette période, le pays, à la recherche d'un équilibre interne, subit tour à tour des influences bulgares, moscoviennes et tchékiennes. Les oppresseurs successifs tentaient alors de maintenir le peuple roumanien en marge de l'histoire, voire hors de l'histoire. Ils pratiquaient l'esclavage et tentaient d'imposer des religions polythéistes reposant sur l'adoration d'idoles de pierres titanesques, ceci afin de diviser la population. C'est ainsi que la Roumania supporta quelques mille ans d'occupation et d'oppression.

A cette époque, le pays fut durement exploité par chacun de ses occupants. Mais c'est la conquête tchekienne qui joua un rôle déterminant sur l'avenir de la Roumania. Si les effets de l'occupation tchekienne furent négatifs et entraînèrent une stagnation dans tous les domaines, cette domination multiséculaire eut pour conséquence de souder les diverses couches sociales roumaniennes dans une même hostilité vis-à-vis des envahisseurs, quels qu'ils soient.

Ainsi, malgré ces multiples agressions, le peuple, solidement accroché à son sol et à ses traditions populaires parvint à se constituer en nation et à reconquérir son indépendance pour donner naissance à un royaume fort original.

C'est lors du deuxième conflit roumano-slavien - connu sous le nom de guerre d'Indépendance - que le peuple roumanien lutta aux côtés des slaviens pour se soustraire aux prétentions territoriales de la Tchekia. A cette époque, les paysans et les bergers se retranchèrent dans les contreforts montagneux - on trouve encore de nombreux vestiges de ces occupations - à l'abri des forêts et de la domination tchekienne. Finalement, ce n'est qu'à l'issue de la guerre d'Indépendance que le peuple retourna dans les plaines.

Cette guerre et son issue consacrèrent l'avènement du royaume de Roumania et assirent son premier Roi sur le trône en 4512, époque de la signature du traité de Rhodop.

Quelques quatre siècles plus tard, en 4968, la Moscovie lança son offensive éclair sur la Roumania et se heurta à une forte résistance de la part du peuple et des armées régulières. Le pays ne fut conquis qu'au terme de huit années de conflit et les roumaniens demeurèrent à jamais insoumis à ce nouvel envahisseur qui déjà étendait son emprise aux autres Royaumes de l'Est.

Historiquement, la libération des Royaumes de l'Est débuta en Roumania en 5078, par une insurrection menée par un héros roumanien habile et charismatique. La Reine Yelena est d'ailleurs une des descendantes directes de ce champion qui mit fin à la domination moscovienne sur la région, deux siècles plus tôt. Elle en tire respect et prestige, car les roumaniens ont la mémoire longue et sont reconnaissants.

Sous son règne éclairé, la Roumania poursuit désormais une politique originale et indépendante à l'intérieur comme à l'extérieur de ses frontières. Par exemple, lorsque des décisions concernant tout le pays doivent être prises, chaque région envoie son propre Électeur à Bukarest afin qu'il participe à une assemblée nationale, présidée par la reine.

Peu inféodée au sceptre de Moscovie, la politique roumanienne est fondée sur la coexistence pacifique des ethnies ainsi que sur la fraternisation entre tous les pays, quel que soit leur système de pouvoir. A n'en pas douter, la Roumania est un véritable embryon de démocratie.

Lors des conquêtes granbretonnes, l'armée régulière roumanienne, toujours bien entraînée depuis la guerre d'Indépendance, résistera près de deux ans dans les collines boisées du nord, avant de se retirer dans les montagnes du sud devant la poussée des légions masquées.

Evénements Futurs

5290 : A la veille de la conquête des Royaumes de l'Est par les féroces légions impériales, la Roumania coule des jours heureux sous le règne de la bienveillante reine Yelena. Celle-ci s'est faite l'artisan des rapprochements favorables à la paix et elle négocie plusieurs traités de non-agression et de non-ingérence avec quelques-uns des plus puissants seigneurs de guerre Bulgars, Slaviens et Magyars.

Seule la Tchékia demeure hermétique à la politique pacifique prônée par les émissaires roumaniens...

5291 : Une mystérieuse armée, venue de nulle part met une partie du sud du pays à feu et à sang. Puissante, son avancée est irrésistible et suit un schéma chaotique.

Après une semaine de carnages et de pillages en Roumania, elle entre dans les Karpathes où elle se heurte à quelques farouches légions granbretonnes. Celles-ci parviennent à la repousser hors des frontières du pays. Suite à cette défaite, l'armée se volatilise aussi subitement qu'elle est apparue.

Cette mystérieuse incursion donnera naissance à plusieurs légendes qui se répandront en Roumania telles des traînées de poudre.

5292 : Dans les premiers jours de janvier, plusieurs légions impériales granbretonnes, jusqu'alors cantonnées dans les Karpathes, pénètrent dans le pays par le nord et s'installent sur la frontière roumanienne. Yelena exige le retrait immédiat de ces troupes et devant le refus des connétables granbretons, elle déclare la guerre à la Granbretanne. Quelques jours plus tard, les Gardes de Fer roumaniens affrontent les légions impériales et sont vaincus à la bataille des Oriflammes.

5293 : Devant la défaite de ses troupes du nord, la Reine Yelena décide d'engager ses principales forces de frappe des casernes du sud et de l'est sur le front de l'Irsaï.

Bien qu'efficaces, ces forces militaires font preuve d'un manque de coordination et de logistique dans leurs actions. Elles parviennent tout de même à reprendre plusieurs petites provinces aux légions granbretonnes et réussissent l'exploit de les refouler dans les plaines du Dunav.

Cependant, les armées roumaniennes, face à la pression militaire des légions impériales, doivent rapidement renoncer à maintenir leur position pour se replier en désordre dans les collines du sud.

5294 : Année charnière de la guerre, c'est à ce moment que la machine de guerre granbretonne prend véritablement le dessus sur les reliquats des armées roumaniennes, défaites à trois reprises. Les troupes des casernes de l'ouest venues soutenir celles du sud sont littéralement broyées par les Taureaux du baron Saka Gerden.

5295 : Une terrible révolte paysanne éclate brusquement en maintes localités du pays. Les paysans, armés de fourches et de faux s'insurgent contre la tyrannie granbretonne. Un peu partout, de véritables batailles rangées noient le pays dans des lacs de sang. Peu à peu, la révolte se généralise dans les villes et les campagnes et prend des proportions considérables. Elle finit cependant par échouer car les paysans, mal organisés livrent le plus souvent bataille en ordre dispersé. Suite à ces événements, la répression granbretonne est impitoyable et les massacres nombreux.

5296 : Après quatre années de lutte acharnée, la Roumania est officiellement vaincue. Cependant, dans l'ombre, on commence à parler des Calusaris et de leurs actions d'éclat...

5297 : L'occupation granbretonne est sévère, engloutissant plus de 30% de la population du pays lors de massacres et autres actes de répression gratuits.

A travers tout le pays, les ressources forestières et minérales sont exploitées dans une optique coloniale par les nouveaux envahisseurs.

Les plus puissants propriétaires terriens fomentent de timides mouvements de résistance face aux légions impériales. Ceux-ci sont à l'origine de quelques coups d'éclats qui sont toujours suivis de cruelles représailles pour les civils.

5298 : La peste noire se répand dans tout le sud de la Roumania, décimant littéralement les populations et n'épargnant pas les légions en poste. Devant la catastrophe qui se dessine, la Granbretanne détache des contingents de sorciers Serpents et Cygnes pour endiguer l'épidémie.

5299 : Véritable colosse aux pieds d'argile, la Granbretanne brille de ses derniers feux. En avril, la nouvelle de la chute du Ténébreux Empire se répand tel un vent de liberté. Les armées de libérations Tchekiennes, Slaviennes et Bulgars, convergent vers la Roumania et nettoient littéralement le pays de toute occupation.

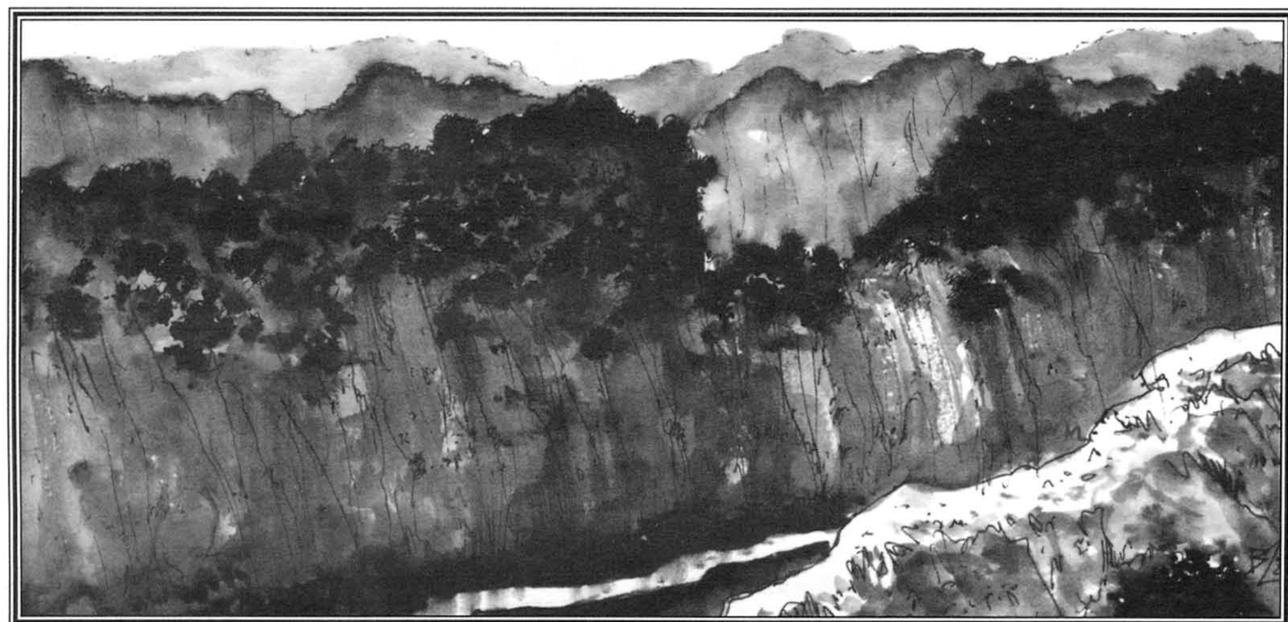
Quelques semaines après les premières réjouissances, le royaume de Roumania se trouve pris en tenaille par ses prétendus libérateurs qui profitent de la situation pour se partager ses terres.

Chacun des nouveaux seigneurs en place se livre alors à une véritable exploitation des ressources naturelles et humaines.

Le Roi Pisalia de Bukarest, souverain débauché et ladre, tente alors de récupérer les provinces perdues en attisant des querelles dynastiques...

5300 : Cette année consacre la naissance officielle d'un groupe de fanatiques indépendantistes roumaniens baptisé les Calusaris. Ceux-ci organisent plusieurs attentats sanglants et s'en prennent officiellement aux seigneurs coloniaux bulgars, tchekiens et slaviens qui saignent leur terre. A l'origine de ce groupe de terroristes, on retrouve la griffe des riches propriétaires terriens roumaniens.

Les problèmes économiques engendrés par cette situation catastrophique sont à l'origine de graves troubles et de soulèvements lavés dans le sang par les occupants...



La Roumania en un Clin d'Œil

Dirigeant : La Reine Yelena.

Population [5290] : 2 166 000 Roumaniens.
28 000 mutants.

Principal Fleuve : Le Dunav, La Somae.

Sommets les plus élevés : Les Monts Karpathii, le Massif de Bihor, les Alpes de Transalnie, le Mont Rodna (2305 mètres).

Produits importés : Vins, liqueurs et alcools divers.

Produits exportés : Maïs, blé, arbres fruitiers, bois, cultures céréalières, légumes, riz, fourrage.

Les réfugiés roumaniens bénéficieront d'une année de répit pendant laquelle l'Empire concentrera ses forces ailleurs en Europe. Ce sont des Sangliers et des Gloutons, venus de la plate-forme militaire des Karpathes, qui donneront l'assaut final de cette position retranchée. La Reine Yelena, malgré sa santé déclinante, sera déshonorée et traînée dans la boue avant d'être décapitée et abandonnée aux chiens repus sur les cadavres des derniers résistants.

Après la chute de l'Empire granbreton, la Slavie, la Bulgaria et la Tchekia, malgré les accords en cours et notamment le traité de Rhodop, se disputeront les terres roumaniennes.

Un mouvement indépendantiste roumanien, baptisé les Calusaris, répondra à cette violation des frontières de l'ancien royaume par des actes terroristes cruels et sanguinaires.

De nombreux seigneurs de guerres seront ainsi enlevés, jugés et condamnés à mort au cours de procès où ils auront à répondre de leurs actes.

Géographie

Le royaume de Roumania est constitué de reliefs massifs et concentriques qui lui confèrent l'aspect d'une forteresse.

Plus généralement, le pays offre une variété infinies de paysages constitués de montagnes très boisées aux dénivellations de terrain surprenantes. De ce fait, bien des endroits ne sont ici accessibles qu'après des heures d'escalades forts risquées.

Plaines, collines et alpages forment des guirlandes continues limitées au nord par la chaîne montagneuse des monts Karpathii.

A l'est, la Roumania ouvre sur la Mer Noire par une petite région plantée de roseaux. Cette configuration alterne avec des falaises abruptes ou avec de petites plages de sable vert.

Par endroits, certaines cuvettes et vallées sont inondables, principalement celles situées à l'intérieur du pays. À la fonte des neiges, elles sont systématiquement désertées, notamment à cause des fièvres et de la malaria des steppes. Cette maladie mortelle, se transmet à l'homme par l'intermédiaire des piqûres de gros moustiques mutants qui prolifèrent lors des inondations.

Faune et Flore

Par le passé, la Roumania faisait figure de contrée attardée et sous-développée d'un point de vue agricole. Depuis quelques décennies, un très gros effort a été fourni par les souverains successifs du pays et la situation des campagnes s'est grandement améliorée. Aussi la flore est-elle aujourd'hui majoritairement constituée par des champs partout où la culture est possible.



Distances et Durée des Voyages en Roumania

De	à	Distance en km	Durée en jours (1)	Durée en jours (2)
Arad	Timisoara	52	1	0,5
Oradéa	Bukarest	557	12	Non
Timisoara	Bukarest	430	9	5
Craiova	Timisoara	298	6	3
Bukarest	Craiova	185	3	1
Klausenburg	Craiova	287	5	Non
Sibiu	Bukarest	248	5	Non
Constanta	Bukarest	197	4	2

(1) Par voie terrestre et à dos de cheval
(2) Par voie fluviale

A la différence de ce qu'on observe dans les autres Royaumes de l'Est, et notamment en Moscovie, la révolution agraire s'est faite au dépend de l'élevage. C'est pourquoi, la Roumania compense par l'exploitation des eaux du fleuve Dunav qui recèlent de véritables richesses dans le domaine de la pèche.

En revanche, les cultures fruitières et maraîchères sont le propre des régions du sud.

Concernant la faune, on sait avec certitude que de dangereux prédateurs naturels habitent les terres sauvages roumaniennes. En revanche, les mutations y sont relativement rares si on exclut l'existence des somptueuses Réimantas.

Climat

Le climat général est proche de celui des autres Royaumes de l'Est, cependant l'effet de la Mer Noire permet de réguler quelque peu les températures. De plus, l'enneigement qui persiste une bonne partie de l'année coupe la plupart des voies de communication en paralysant l'arrière pays.

Voyager en Roumania

La Roumania est une région relativement sûre du fait de l'importance de la milice qui sillonne le pays.

Toutefois, la complexité et la diversité des reliefs fait qu'en bien des endroits, il y a possibilité de s'égarer. Il existe aussi quelques bandes de brigands très organisées qui rançonnent les voyageurs sur les grands chemins. Les forêts du nord et les barrières montagneuses du sud constituent en revanche des régions peu explorées et déconseillées aux néophytes.

Le fleuve Dunav forme la plus grande et la plus sûre des voies de communication du pays. C'est pour cela que les roumaniens ont démocratisé l'usage de petites embarcations qui leur permettent de se rendre à peu près partout dans le pays, à moindre frais et en toute sécurité. De même, le canoë est fréquemment utilisé comme moyen de locomotion pour la traversée ou la descente des cours d'eau enserrés entre deux barrières rocheuses.

Régions et Cités

Klausenburg (Grande Cité)

Klausenburg est une importante cité agricole, accrochée aux flancs gréseux des butes de Dejug. C'est le principal grenier à céréales du pays, du fait de sa position centrale. C'est aussi une des plus anciennes cités du royaume qui avant sa destruction en 3785, portait le nom de Cluj.

Tour à tour conquise et colonisée par différentes civilisations, l'architecture de la ville témoigne de la richesse de son histoire rythmée par les guerres et les conflits.

Bukarest (Métropole)

Bukarest est la capitale du royaume. Son enceinte triangulaire est dotée de trois forteresses qui contrôlent les seuls accès de la ville et sont situées à chacun des sommets du triangle.

Cette cité, édifiée au cœur de la plaine Froide, occupe une position de carrefour pour la Roumania. Relativement petite, Bukarest est la résidence principale de toute la noblesse de cape et d'épée du royaume. Sa ville marchande accueille une vieille aristocratie dépravée mais richissime. C'est ici, depuis son palais Sacré, que règne la reine Yelena, sous la protection du corps des gardes d'élite royaux.

Bukarest sera conquise en 5295 par les légions du Sanglier et du Chien et sera transformée en ville de garnison granbretonne.





Timisoara (Cité Moyenne)

Cette ville occupe de par sa situation, une position stratégique à quelques kilomètres du redouté Col des Enfers, seule passe permettant l'accès aux deux vallées de l'ouest.

Des scientifiques roumaniens ont retrouvé des traces d'occupation d'une civilisation très ancienne dans les catacombes qui truffent les sous-sol de la vieille ville. Il s'agirait d'une mystérieuse colonie humanoïde dont les raisons de la disparition demeurent inconnues. Certains sorciers ont avancé l'hypothèse que c'est à Timisoara que serait dissimulée la légendaire Arche de la Désolation. Après plusieurs années d'investigations, cette hypothèse n'a pu être vérifiée. Cependant, les sorciers ne perdent pas espoir puisqu'ils estiment que seulement 10% des catacombes ont à ce jour fait l'objet de fouilles.

Concernant Timisoara, il faut encore préciser que la ville est actuellement en cours de fortification. Ce chantier colossal fait appel à une importante main-d'œuvre venue de tout le pays et même parfois des royaumes limitrophes. De véritables villages de bois ont ainsi vu le jour non loin des maisons de pierres. Ces villages sont autant de faubourgs qui encerclent la ville.

Consécutivement à l'offensive granbretonne sur la Roumania, Timisoara sera entièrement rasée par les sapeurs de l'ordre de la Belette qui abandonneront derrière eux un immense champ de ruines parsemé de cadavres.

Sites Intéressants

Le Lit du Fleuve Dunav

Le fleuve Dunav - anciennement appelé Danube - prend sa source en forêt Noire. Au terme d'un périple de plus de 2000 kilomètres, il traverse successivement 7 royaumes avant d'arriver en Roumania pour mourir dans la mer Noire. Pris par les glaces pendant trois mois de l'année, c'est une voie très difficile à naviguer et seules les embarcations à faible tirant d'eau, telles les péniches, sont capables de contourner ses obstacles. Son trafic est assez faible, compte tenu des barrières rocheuses, des fosses profondes et des défilés plus ou moins difficiles à franchir. De plus, sur tout son trajet, la largeur de son lit varie parfois brusquement, rétrécissant puis s'élargissant tour à tour de 150 mètres à 2000 mètres.

La Plateforme Maritime de Typhène El Loco

Situé à 15 lieux environ des côtes de Roumania et assez peu connue depuis le continent, la plate-forme maritime de Typhène bénéficie en revanche d'une solide réputation pour les flibustiers et autres corsaires qui sillonnent la Mer Noire.

Il s'agit en fait d'une ancienne plate-forme de forage pétrolier qui a été reconvertie en repaire de pirates. Elle fut découverte deux siècles plus tôt par le célèbre pirate Spanyar Typhène, surnommé "El Loco" (le Fou) par son équipage. Ce personnage, alors activement recherché par la marine royale de son pays, décida d'y installer son repaire et fit de ce lieu un véritable asile pour ses semblables. Son action fut si efficace que la plate-forme ressemble aujour-

L'Arche de la Désolation

L'Arche de la Désolation constitue l'une des anciennes quêtes qui ont de tous temps animé les plus téméraires aventuriers européens. Ainsi plusieurs vieilles légendes font état de l'existence de cet artefact et sa quête ancestrale fait partie intégrante du folklore des Royaumes de l'Est.

Cette relique daterait des sombres années où les guerres ont englouti l'humanité et la civilisation. Il s'agirait en fait d'un virus particulièrement redoutable qui aurait été synthétisé par une équipe de savants. A cette époque il aurait été baptisé Externium 98 car il était alors capable d'anéantir 98% de la population terrestre, par simple dispersion dans l'atmosphère.

Cette arme terrible ne fut jamais utilisée, par pitié ou par la prise de conscience de l'horreur. Malgré cela, un caisson hermétique qui contenait le virus fut convoyé jusqu'à la cité de Minsk pour que son contenu en soit neutralisé. Malheureusement le convoi fut attaqué par des mercenaires et le caisson fut dérobé. C'est à cette époque que l'objet fut sinistrement baptisé "L'Arche de la Désolation".

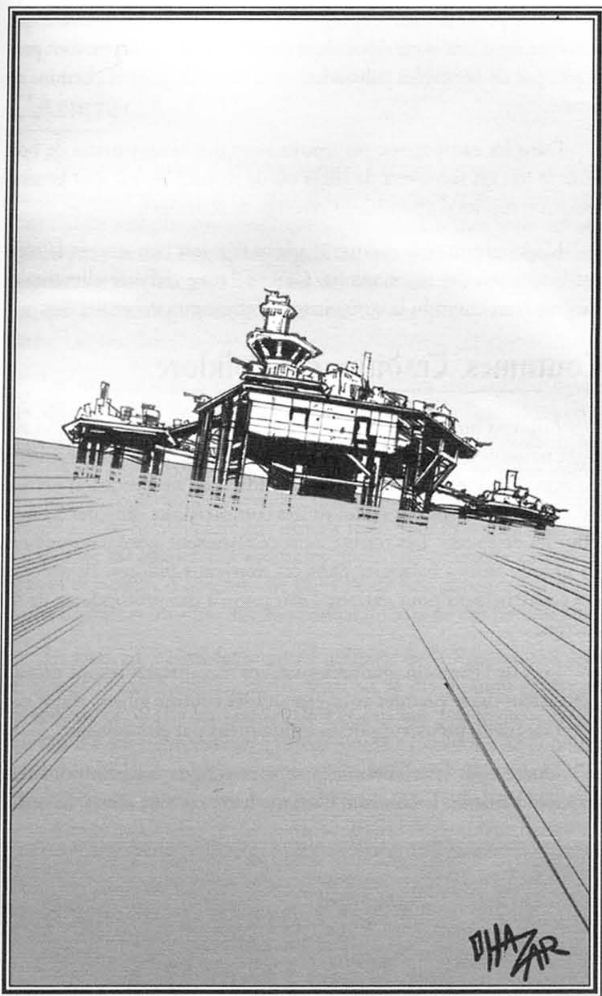
On sait alors qu'il changea maintes et maintes fois de propriétaires et servit de nombreuses causes malhonnêtes ou dissuasives. Pourtant, malgré la tentation personne n'osa jamais libérer le mal phénoménal que l'Arche gardait dans ses entrailles. Le temps passant, on finit par perdre sa trace.

Aujourd'hui, il existe encore de nombreux ouvrages et de nombreuses légendes qui traitent de l'Arche de la Désolation. Des dizaines de sorciers peu scrupuleux et avides de pouvoir se sont lancés dans sa quête. Ceux-là ourdissent de sombres machinations qui visent à utiliser cet artefact pour faire d'eux les Maîtres du Monde. D'autres essaient de retrouver l'Arche afin d'en étudier ou d'en neutraliser le dangereux contenu.

Une légende précise même que l'Arche se transmettrait de père en fils dans une famille qui a hérité de sa charge. Les rumeurs qui courent à ce sujet sont légions. On prétend aussi qu'un ordre guerrier la dissimulerait dans une forteresse bien à l'abri des regards, perdue quelque part dans des montagnes aux sommets inaccessibles. Toujours est-il qu'il est impossible de connaître la description précise de l'Arche et surtout de savoir si le virus qu'elle contient est réellement doté des propriétés dévastatrices qu'on lui attribue. De même, il n'est pas impossible que le temps ait fait son ouvrage et soit finalement venu à bout de cette grande menace...







d'hui à une ville à part entière avec son port, capable de recevoir plus de 20 navires de forts tonnages, ses rues entrelacées, son palais et ses nombreuses tavernes. C'est en partie pourquoi ce lieu dégage une atmosphère enchanteresse et magique pour les étrangers.

C'est l'arrière petite fille d'El Loco, Antilope la Borgne, qui a pris la tête de la plate-forme et des pirates qui y font escale. Maîtresse pirate, elle a la réputation d'être aussi peu commode que son arrière grand-père. Elle poursuit l'œuvre de sa famille en rachetant et en revendant les précieuses cargaisons dérobées aux navires de commerces, au mieux de ses intérêts.

Certains pirates affirment qu'Antilope est le pire adversaire des guildes marchandes officiant en Mer Noire car sa flotte personnelle, composée de plusieurs croiseurs, pille sans vergogne les vaisseaux affrétés par les Princes-Marchands du continent. D'autres, ils sont moins nombreux, assurent que c'est en partie grâce à l'action d'Antilope et de ses corsaires que les cours des marchandises vendues continuent à se maintenir à des prix élevés. Tout le monde semble donc trouver son compte à la situation actuelle.

Outre ses fortifications et sa population peu recommandable, la plate-forme est équipée de nombreuses batteries de canons-feu destinés à décourager les éventuels agresseurs. Cet arsenal et le faible intérêt stratégique de la plate-forme suffiront à décourager l'Empire Granbreton de toute offensive. A quoi bon, en effet, risquer des troupes dans un tel coupe-gorge.

L'Oppidum de Thuasne

Situé à 30 kilomètres au sud de Klausenburg et place forte des comtes de Thuasne, cet oppidum fut érigé quelques décennies avant l'holocauste qui précéda le Tragique Millénaire. Il était équipé alors d'un puissant dispositif technologique capable de développer les effets analogues à ceux d'un souffle nucléaire, consécutif à l'explosion d'une bombe de 1000 mégatonnes.

Soigneusement dissimulé dans les murailles de l'oppidum et restauré par les sorciers du précédent comte de Thuasne, son effet est particulièrement dévastateur.

L'onde de choc produite est capable d'anéantir toute forme de vie dans un rayon de 1500 mètres autour de l'oppidum. Lors de l'invasion, quelques bataillons granbretons feront les frais de la terrible efficacité de ce dispositif. Suite à cette déconfiture, l'oppidum ne sera plus inquiété et les connétables en place dissimuleront soigneusement ce noyau de résistance à leur hiérarchie militaire.

La Passe des Chevaliers de Tarkan

Les Chevaliers de Tarkan font partie de la très vieille noblesse roumanienne. Très pauvre, leur lignée est tout de même propriétaire d'une bonne partie des Alpes de Transalnie et notamment, du défilé des Tarkan, qui coupe littéralement la Roumania en deux, au nord de Craiova.

Seigneurs sur leurs terres, les Tarkan ont jadis fait édifier une porte colossale qui condamne cet accès. Depuis cette époque, la porte est gardée, dans les deux sens, par une compagnie de mercenaires qui exigent un péage de 10 souverains d'argent (ou tout objet de valeur équivalente) comme droit de passage pour un homme à pieds.

De temps-à-autre, le chevalier de Tarkan sort en personne de son château tout proche pour récolter les sommes prélevées.

C'est un individu hautain et présomptueux. Il a quatre quartiers de noblesse et estime que cela l'autorise à entrer à cheval dans les églises, privilège dont il ne se prive pas.

La Balafre des Bambilopins

Ce lieu majestueux situé au sommet du massif enneigé de Bihor, n'est accessible qu'après une périlleuse escalade. Il s'agit d'une balafre naturelle taillée entre deux énormes blocs de pierre, au milieu desquels vient se coucher le soleil. Des sorciers contemporains affirment que cet endroit dissimule une énigme dont la résolution permettrait de libérer les portes d'une cité des Anciens enfouie...

Ce qui est certain, c'est que si au premier abord, ce lieu semble désert et fantomatique, il suffit de se montrer curieux pour trouver rapidement des traces d'occupation récente...



La Société Roumanienne

"Les roumaniens sont convaincus d'avoir un destin commun. C'est en partie cela qui renforce leur unité et donne à mes compatriotes leur réputation de farouches indépendants."

- Reine Yelena de Roumania -

Le Peuple Roumanien

Bien que partageant des souches raciales communes aux Royaumes de l'Est, les roumaniens se caractérisent par leur grande taille et leur silhouette élancée. Leurs vêtements sont colorés avec des teintes très vives, voire agressives. Les tons neutres, unis, ou sombres, sont plus habituellement du goût des aventuriers, des voyageurs, ou des gens sournois cherchant un refuge dans la discrétion et l'anonymat. Le peuplement rural est largement majoritaire avec seulement quelques cités qui jalonnent le territoire. Ce n'est que depuis cinq siècles que la Roumania est enfin parvenue à réaliser sa vocation agricole. Jusqu'à cette époque, un régime latifundiaire sévissait dans le pays.

La Roumania est certainement le plus démocratique des Royaumes de l'Est. En effet, chacune de ses provinces bénéficie d'une indépendance limitée et désigne son propre Électeur (issu de n'importe quelle classe sociale) qui va la représenter à l'Assemblée Nationale, présidée par la Reine Yelena. De fait, les roumaniens présentent à la fois des caractères indépendants et responsables. Contrairement à ce que l'on pourrait attendre, tous les Électeurs sont loin d'appartenir à l'aristocratie ou à la noblesse.

Le Roumanien est bien sûr la langue nationale, tandis que la monnaie officielle est le "lei" (la forme singulière du nom semble avoir été abandonnée il y a cinq siècles de cela).

Les demeures roumaniennes sont robustes, et conservent l'héritage architectural de l'Empire moscovien. Les citadins ont parfois tendance à bâtir tant vers le haut que sur les côtés, donnant naissance à d'immenses demeures à étages. Les communautés agricoles forment presque de petits villages, abritant plusieurs familles et sont dotées de nombreuses commodités comme des fours à pain, des forges, de vastes cuisines, etc. Si la plupart ne sont ceintes que par des barrières modestes, certaines, menacées par la proximité d'une frontière ou d'une zone dévastée et hantée par les déviants, sont protégées par de véritables palissades, avec tours de guet et chemins de ronde.

Dans les campagnes, on trouve aussi des maisonnettes de bois dont le toit est recouvert de lattes ou de roseaux et qui sont généralement remplies d'abondantes réserves de fourrages.

L'agriculture et la culture d'arbres fruitiers constituent le régime quotidien des roumaniens. Cette relative richesse alimentaire soulève bien entendu la convoitise des royaumes voisins.

Prénoms Communs

Ana, Bogdan, Dimitrie, Emil, Estienov, Eugen, Mihail, Gheorgue, Nicolae, Petru, Stephaan, Victor.

Noms Communs

Atlan, Cantascu, Creanga, Davilla, Dej, Groza, Kwiatko, Marinescu, Negruzzi, Nichi, Pauker, Sergescu, Vasile.

Coutumes, Traditions et Folklore

Aujourd'hui, la rareté des villes fait que beaucoup de petits villages naissent et disparaissent au rythme des exploitations minières ou agricoles. Ce modus vivendi engendre une modification permanente du réseau routier et des routes commerciales difficiles à suivre pour les étrangers. Les roumaniens construisent systématiquement de grands puits à balancier dans ces nouveaux villages. Ils utilisent ces constructions pour extraire l'eau jusqu'à des profondeurs de 40 mètres.

Lors de l'invasion granbretonne, ces mécanismes seront détournés de leur usage premier pour être utilisés comme gibets, afin d'exécuter de malheureux suppliciés roumaniens par pendaison.

Outre cela, les roumaniens se sont rendus célèbres pour leur habileté à manier le couteau. Comme leurs cousins slaves, ils ont la

La Dynastie des Rois Non-Nés

Depuis des temps immémoriaux, la légende de la dynastie des rois non-nés fait partie du folklore roumanien. C'est le peuple qui a la charge de transmettre son contenu de bouche-à-oreille.

Ainsi, une tradition roumanienne veut que tous les monarques de Roumania ne naissent pas naturellement du corps de leur mère, mais qu'ils soient arrachés par des accoucheurs de sexe masculin, au huitième mois de gestation, par césarienne. Cette règle est scrupuleusement respectée et tous les monarques roumaniens qui se sont jusqu'alors succédés sur le trône sont appelés des Rois non nés.

La légende assure que si, par malheur, un Roi né d'une femme montait sur le trône de Roumania, cela augurerait de grands malheurs pour le futur. Cela annoncerait notamment la fin de la dynastie en place et aurait pour conséquence d'entraîner le pays dans un déclin vertigineux. Or, la dernière reine roumanienne, la vieille Yelena est une enfant prématurée qui, de ce fait, a été mise au monde par des voies normales et déroge à la tradition...



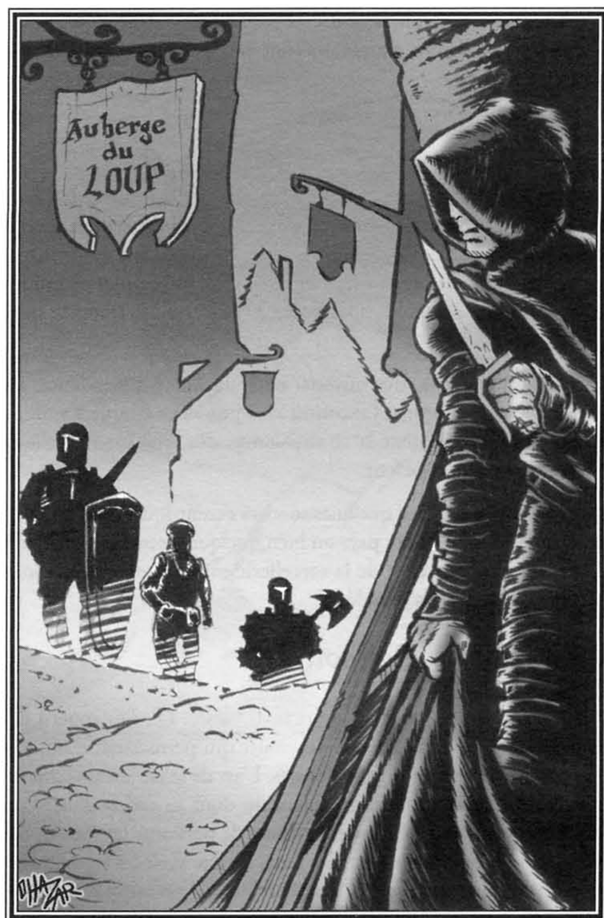
réputation d'être de redoutables "égorgeurs" et se complaisent volontairement dans cette renommée.

L'Armée

Depuis la Guerre d'Indépendance, l'armée roumanienne s'est maintenue à d'excellents niveaux d'entraînement et d'équipement. Il en résulte une puissance militaire supérieure à la moyenne des autres Royaumes de l'Est. Cette organisation a permis à la Roumania de préserver son intégrité face à ses voisins et notamment à la Tchekia, qui affiche depuis longtemps déjà un comportement de "prédateur" territorial.

Les troupes sont principalement regroupées dans quatre casernes, dites caserne du nord, du sud, de l'ouest et de l'est. Dans chacune de ces entités, on retrouve une organisation originale, composée de fantassins légers, de fantassins lourds, et de cavalerie légère. Les paysans reçoivent également une formation militaire qui est dispensée à dose homéopathique durant toute leur existence. Cet entraînement est adapté aux aptitudes physiques et intellectuelles de chacun et permet d'obtenir une piétaille de bon niveau en comparaison de celle rencontrée sur les champs de bataille des pays voisins.

Au total, on estime le potentiel militaire de la Roumania à près de 100 000 combattants, parmi lesquels se distinguent quelques troupes de choc tels les Gardes de Fer qui ont par le passé réussi l'action d'éclat de massacrer l'intégralité des habitants de la petite province tchekienne gouvernée par le sanguinaire duc Arkou Vladich. Ce passé prestigieux vaut aux Gardes de Fers d'être équipés des armements les plus perfectionnés comme notamment les armures feuilletées ou encore les arbalètes de poings.



Le Mouvement Calusaris

Les Calusaris forment une très ancienne confrérie paramilitaire qui n'a cessé de croître en puissance et en importance au cours des dernières décennies. Il s'agit de patriotes fanatiques prêts à défendre leur pays à tout prix et par tous les moyens. Leurs actions répétées dans l'histoire de la Roumania leur ont valu d'être connus sinon reconnus par leurs pairs. Ils ont notamment appuyé avec succès un héros roumanien, ancêtre de la reine Yelena, lorsque celui-ci leva l'insurrection destinée à chasser les colons moscoviens pour proclamer l'indépendance de la Roumania.

On sait très peu de chose sur ces fanatiques, hormis le fait qu'ils ont fait vœux de silence. Ils ont ainsi développé un mode de communication non verbal construit sur de savantes combinaisons de gestes et communiquent exclusivement de la sorte.

Aujourd'hui les Calusaris sont puissants et craints. Patriotes exacerbés, ils sont capables d'actions kamikazes redoutables. Résistants farouches, ce sont les hommes des situations désespérées et des luttes sans issue.

Pendant la conquête granbretonne, le mouvement des Calusaris, prenant de plus en plus d'assurance, luttera avec ferveur contre l'envahisseur. Les agents Calusaris subiront quelques cuisants échecs, leurs projets étant plusieurs fois contrés par des masques de Renard. Ils remporteront fort heureusement quelques succès qui leur permettront de structurer davantage leur organisation et également d'affiner leur stratégie.

En 5300, après la libération de la Roumania et sa colonisation par les royaumes de Bulgaria, de Tchekia et de Slavie, les Calusaris officialiseront leur existence en organisant et en signant plusieurs attentats contre ces envahisseurs venus saigner leur terre. En s'opposant à ces nouveaux tyrans, le mouvement Calusaris tentera la réédition des exploits de la guerre d'Indépendance.

Dernier détail : depuis très longtemps, les Calusaris recherchent activement l'Arche de la Désolation. Le but de leur quête est inconnu. En revanche, compte tenu de leur tempérament suicidaire, il y a fort à parier que le risque serait grand si elle venait à tomber entre leurs mains…

La Religion

Le culte du Vrai Dieu est la religion officielle du pays. La population, très croyante, se montre particulièrement fervente dans son adoration, sans pour autant sombrer dans le fanatisme. Le sentiment religieux est assez fort pour que les roumaniens consacrent deux semaines entières à célébrer leur église. Une fois l'an, ces festivités attirent à Bukarest des multitudes de paysans venus de toute la principauté pour être acteurs et spectateurs de représentations somptueuses.



Les cultes sont libres et il existe quelques autres cultes polythéistes. Ces religions marginales sont bâties sur l'adoration de divinités variées.

La Technologie

Dans ce domaine, l'instabilité traversée par la Roumania a rendu difficile l'éclosion des sciences. C'est pourquoi elle semble très en retard sur les autres Royaumes de l'Est. Il existe bien des instituts de recherche mais ceux-ci sont entièrement autonomes ce qui les obligent à être rentables pour subsister, parfois à n'importe quel prix...

Les roumaniens, très ouverts, ne craignent pas la science. Ils sont curieux et abordent l'inconnu avec prudence et objectivité. Ils respectent généralement la connaissance, dès l'instant où celle-ci est employée à bon escient.

On rencontre bien quelques sorciers excentriques dans les contrées reculées de l'arrière pays ou bien quelques "étrangers" adeptes des sciences obscures et de la sorcellerie mais ces exceptions sont toujours des cas rares et isolés.

Nourriture et Boisson

La cuisine roumanienne est riche et variée. Elle fait appel à des combinaisons d'aliments très originales qui permettent d'obtenir des plats savoureux et dignes d'éloges. L'art de la table a un caractère très régional et varie énormément du nord au sud et d'ouest en est. Les soupes sont fréquentes et à base de poissons. La viande, devenue rare n'est présente que les jours de fête mais les roumaniens compensent par des ragoûts, des potages et autres salades variées.

Les pâtisseries sont un véritable régal et notamment les fameux Loukoums.

Les eaux-de-vie et les vins blancs sont les boissons favorites des roumaniens mais ils consomment également du thé et du café en abondance.

Personnalités et Créatures

Le Vagabond

Le vagabond est un voyageur mystérieux qui sillonne inlassablement les Royaumes de l'Est à la recherche de ses origines. Il dérive ainsi au gré de ses angoisses depuis un temps indéterminé. Mutant difforme, il est le résultat de manipulations génétiques maladroites opérées par le sinistre maître-mutant Agonosvos. Celles-ci sont à l'origine de son amnésie et depuis cette époque, il mène un combat sans relâche contre la bête qui sommeille en lui - il serait en fait un dangereux assassin psychopathe - et a dédié sa vie à la vengeance.

C'est le compagnon de route parfait pour un groupe d'aventuriers débutant. Désespéré, dans la plus pure tradition des romans de Michael Moorcock, c'est un individu tragique au destin tourmenté qui peut partager sa malheureuse expérience de la Terre du Tragique Millénaire...

Le vagabond, c'est aussi un Freelance qui assure sa subsistance en louant ses services comme tueur à gage, mercenaire ou garde du corps.

Physiquement, il est immense, conséquence directe de sa mutation. Ses yeux d'un gris rare et profond lui confèrent le regard d'un loup. Bourru et mal coiffé, il renvoie l'image de quelqu'un de sale. Il se montre têtu en toute occasion et ses théories révolutionnaires le font souvent remarquer en société.

Le Vagabond

FOR 14 **CON 12** **TAI 25** **INT 14** **POU 16**
DEX 13 **APP 06**

Points de Vie : 19

Armure : 1d10+2 de plaques avec heaume

Alliance : Sans Objet

Modificateur aux Dégâts : +1d6

Armes : *Épée Longue* 92%, dégâts 2d8+MD, Pds 18 - *Boomerang** 101%, dégâts 1d8+1/2 MD, Pds 10.

Compétences : Déguisement 28%, Déplt. Silencieux 79%, Écouter 53%, Europe 47%, Royaumes de l'Est 99%, Évaluer 41%, Médecine Rudimentaire 34%, Monde Ancien 09%, Monde Naturel 97%, Sagacité 46%, Se Cacher 72%.

Mutations, Tares et Malformations : Amélioration TAI (2), Amnésique (3). Points de Mutation (5).

* *Cette arme exotique est inconnue des occidentaux.*

La Troupe des Artificiers

Les Artificiers font partie des troupes de nomades qui traversent les Royaumes de l'Est, à l'instar des Tziganes de Bulgaria. D'origine roumanienne, leur communauté compte une trentaine d'individus de tous âges.

Véritables artistes du feu, des flammes et des explosifs, ils mettent en œuvre des pièces pyrotechniques dans lesquelles leur talent s'exprime au travers d'effets lumineux, colorés, fumigènes ou sonores.

Leurs feux d'artifices sont toujours des spectacles de qualité qui suscitent émotion et admiration.

Sous la férule du grand maître Vladavitch Dimitrienko, ingénieur pyrotechnicien, ils voyagent de cité en cité, de village en village et offrent des représentations de leur art aux plus riches seigneurs des Royaumes de l'Est. Ils vivent dans des roulottes pleines de matériels et d'accessoires. C'est dans l'une d'elles qu'ils élaborent leurs explosifs et leurs pétards suivant des formules "magiques" connues d'eux seuls.

Outre cela la troupe compte de nombreuses personnalités telles Saouraïs, ancien chef pilote, redoutable guerrier et fauconnier fameux, aux moustaches graissées et aux yeux fuyants qui n'inspirent



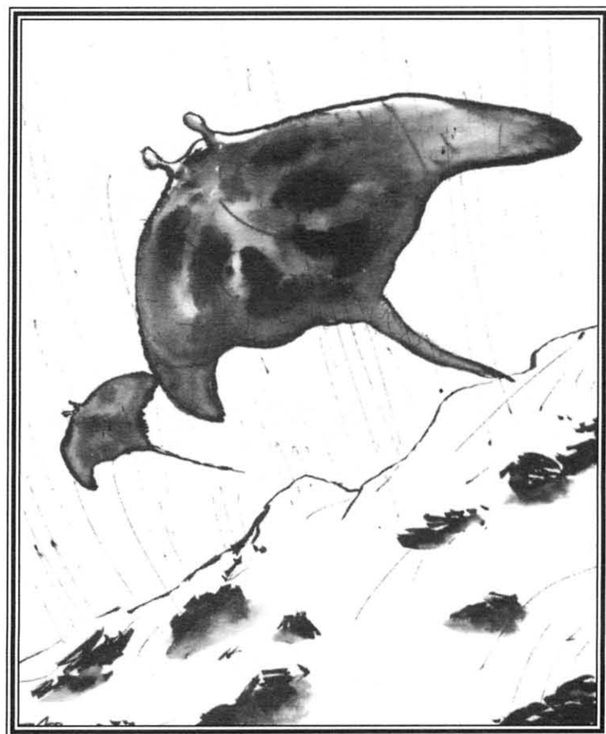
pas confiance ou encore Laura aux grands yeux ensorceleurs. Jeune femme dévouée, racée et frêle, elle est capable de se transformer en un éclair en une combattante redoutable. Sourde et muette, elle est parfois sujette à la jalousie et aux méchancetés des autres dames de la troupe...

Les Réimantas des Glaces

Les Réimantas des Glaces sont les lointaines descendantes mutées des raies mantas qui peuplaient autrefois les océans. Elles ont fait les frais d'une expérience génétique ratée. Depuis cette métamorphose forcée, leur espèce a évolué pour aboutir aux Réimantas volantes actuelles.

D'un naturel docile, elles s'apprivoisent très facilement et ont un comportement identique à celui du dauphin. Herbivores, elles se nourrissent des épines de sapins qu'elles prélèvent à la cimes des forêts. Elles sont recherchées pour leur chair fine et délicate, l'homme étant leur principal prédateur, d'autant que ces créatures n'ont aucune défense naturelle.

Dans les cieux, elles évoluent d'une démarche lente et gracieuse, leur envergure dépassant souvent 10 mètres. On les rencontre exclusivement dans les hauts sommets roumaniens. En effet leur sang se gazéifie, au-dessus d'une température de 0 °Celsius, ce qui entraîne leur mort.



Les Réimantas Volantes

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	5d6	18
CON	10d6	35
TAI	16d6	56
INT	1d6	04
POU	2d6	07
DEX	2d6	07

Déplacement : Vol 8

Points de Vie Moyens : 46

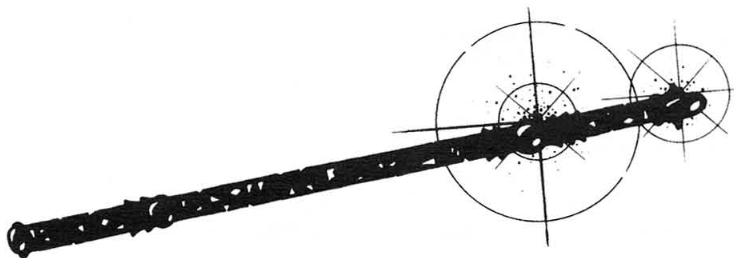
Armure : sans

Modificateur aux Dégâts Moyen : Sans objet

Armes Naturelles : Sans

Compétences : Voler 100%, Sentir 95%, Se Cacher 25%.

Mutations, Tares et Malformations : Gigantisme (2), Modification du métabolisme Vol (3). Points de Mutation : 5.





La Slavie





"Après le déluge nucléaire tomba une épaisse pluie noire. Ce néant détruisit des millénaires de traditions et engendra les démons de Granbretanne..."

- Chroniques d'Erlan de Parye -

Chroniques Slaviennes

La Slavie est une monarchie, à l'instar de la Moscovie, à laquelle elle était encore inféodée il y a deux siècles. Dans les premiers âges qui suivirent la Pluie de Feu, les raids incessants des envahisseurs tchekiens conjugués à l'instabilité flagrante du royaume d'Italia, amenèrent la haute noblesse slavienne à mieux organiser la défense des terres et à se consacrer à l'unité du royaume. Cette menace constante permit à la Slavie de se structurer et de se doter d'une armée digne de ce nom. A cette époque, les slaviens étaient déjà parvenus à neutraliser la menace magyare. Ils avaient réussi à contenir les ambitions hégémoniques de la Tchekia et jouaient des rivalités entre les Grands Ducs d'Italia pour préserver les frontières du pays.

Profitant de la situation favorable, le plus puissant Seigneur de Guerre de l'époque proclama la naissance du royaume de Slavie et régla la délicate question des frontières - demeurées incertaines avec l'Italia et la Tchekia - en faisant signer le Pacte Tripartite de Belgard. En même temps, il assit sa famille, la dynastie des Princes d'Erzégovine, sur le trône d'argent. Cependant, la victoire de ce Seigneur de Guerre fut de courte durée : il fut sauvagement assassiné par des nobles félons, mécontents de la tournure que prenaient les événements. Toutefois, il était déjà trop tard et l'histoire en marche devait bientôt confirmer l'hégémonie de la Maison d'Erzégovine dans le paysage monarchique de la Slavie.

Depuis l'époque de la Pluie de Feu, la Slavie affiche donc une histoire particulièrement mouvementée. Les slaviens ne sont parvenus à regagner leur indépendance qu'en profitant des faiblesses et des rivalités des puissances qui les avaient tantôt protégés et tantôt asservis.

Aujourd'hui, malgré son éloignement, la Slavie demeure dans l'aire d'influence du patriarcat moscovien. Son souverain Djerko d'Erzégovine, surnommé l'Équarrisseur, est craint et respecté par son peuple et ses ennemis. Même s'il est d'une droiture exemplaire et s'il est conscient de ses devoirs envers sa nation, il peut se montrer particulièrement cruel et impitoyable avec ses adversaires. En 5283, lors de l'assaut de Belgard par un prétendant au trône à la tête de compagnies de mercenaires - lors de l'historique Guerre des Joyaux qui avait entraîné une série d'intrigues parlementaires et bancaires - Djerko écrasa son adversaire avec difficulté, mais il fit un exemple en faisant dépecer et équarrir les cadavres et les prisonniers ennemis. Les restes de son rival au trône furent ensuite mêlés à ceux des mercenaires et jetés à la mer.

L'invasion granbretonne conduira à un gigantesque carnage au cours duquel les armées du roi Djerko n'auront pas le dessus. Les légions de la Corneille, du Tigre et de la Hyène s'en donneront à cœur joie. Les plus nobles dames et seigneurs slaviens, dont la fierté frôle parfois l'arrogance, seront déportés à Londra afin d'assouvir les fantasmes et les caprices des favoris de l'empereur Huon au cours de bacchanales particulièrement humiliantes.

Après la libération, c'est le fils de Djerko, le jeune Saphirov, à peine âgé de 11 ans qui reprendra les rennes du pays. Son action sera très encadrée par le Conseil de Jamir, désormais présidé par le sombre marquis Nicola de Stavitch.

Les survivants des rafles et des massacres s'inspireront des modèles occidentaux de monarchie constitutionnelle et la Slavie s'industrialisera avec une efficacité exceptionnelle.

Le Conseil de Jamir surveillera de près les manœuvres militaires moscoviennes et finira par en saisir les tenants et les aboutissants. La Slavie sera finalement la première nation à proposer son aide au jeune Czar Sergueï lorsque l'ennemi asiacommunistain aura dévoilé ses forces. Elle sera rapidement imitée par d'autres Royaumes de l'Est, la Moscovie tombant très vite aux mains du nouvel envahisseur.





Evénements Futurs

5290 : La Slavie est en guerre contre plusieurs provinces de Tchekia. Depuis la fin de la Guerre des Joyaux, les escarmouches sont nombreuses entre ces deux royaumes. La frontière est donc particulièrement inhospitalière et fortement militarisée.

5291 : Le Roi Djerko échappe in extremis à un complot tchekien visant au massacre de toute la famille royale ; cependant la Reine est tuée.

5292 : Cette année, particulièrement orageuse, permet aux Cavaliers Tonnerre de laisser libre court à leur sinistre inspiration. Plusieurs dizaines de villages sont saccagés et Djerko engage des escadrons de mercenaires afin qu'ils lui rapportent les têtes des responsables...

5293 : Les relations économiques avec l'Europe Centrale et plus particulièrement avec l'Italia sont en plein essor. Les Princes Marchands de la Guilde de l'Est font des efforts colossaux pour rétablir les échanges commerciaux et pour redorer leur blason terni auprès de la haute noblesse slavienne.

5294 : L'ensemble des pays frontaliers de la Slavie sont en guerre contre l'Empire de Granbretanne. Devant l'issue qui se dessine, Djerko ordonne la conscription massive et fait lever sa grande armée. Même si les nouvelles ne sont pas bonnes, le Roi est certain que l'armée du Czar de Moscovie finira par triompher des légions granbretonnes.

5295 : Les légions masquées s'entassent aux frontières de la Bulgaria et de la Roumania conquises, prêtes à fondre sur la Slavie. Une période d'observation et d'espionnage commence de part et d'autre des frontières bulgo-slavienne et roumano-slavienne.

5296 : Voyant la tournure que prennent les événements pour la Moscovie, et suite à la violation des frontières de son royaume par les légions granbretonnes, Djerko adresse un ultimatum à l'empereur Huon, en vain. Il prend alors l'initiative de déclarer la guerre à l'Empire Ténébreux et envoie quelques troupes se briser sur l'axe de progression granbreton. Cette infanterie légère est littéralement taillée en pièces, ce qui a pour effet de cristalliser la gravité de la situation.

L'offensive se poursuit par le siège et la défaite de la cité de Belgard, Djerko assumant l'entière responsabilité de ce nouveau désastre militaire. En fin d'année, les Crocs de Jamir et les montagnes du sud du pays deviennent les bastions de la résistance slavienne, conduite par des pratiquants de l'Église Orthodox.

5297 : Les granbretons se montrent bien décidés à écraser le mouvement Orthodox. De son côté, la petite armée slavienne résiste avec une vigueur et un acharnement héroïques. Rapidement, l'offensive et les exactions des légions masquées contribuent à une prise de conscience de la part des sujets slaviens. De plus, la propagande révolutionnaire colportée de Roumania par les agents Calusaris accroît encore leur enthousiasme. En milieu d'année, des renforts de troupes granbretonnes, venues de l'Italia conquise, pénètrent dans le pays par l'est. C'est à ce moment que la guerre prend un caractère réellement désastreux pour les armées régulières. Cependant, les slaviens sont tous de moeurs rudes et guerrières ; aussi, malgré la hantise des abominations granbretonnes, c'est en pure perte que les granbretons tentent de soumettre définitivement ce peuple à leur terrible autorité.

5298 : En milieu d'année, l'armée régulière slavienne est vaincue et le pays est littéralement dépecé par les hordes du Ténébreux Empire.

Immédiatement après la reddition, consécutive à l'exécution du Roi Djerko d'Erzégovine, éclate l'insurrection des partisans Orthodox. En quelques mois, cette force du peuple affirme sa détermination en constituant l'armée de libération de la Slavie. Soutenus à bout de bras par la noblesse, les insurgés revendiquent rapidement la complète indépendance de leur pays et la fin du protectorat granbreton.

Dès lors, les Orthodox empoisonnent les rivières, détruisent les récoltes et réussissent l'exploit d'assassiner plusieurs des connétables granbretons en place. Ces mesures affectent grandement le moral des troupes impériales. Elles affaiblissent considérablement les légions en place et rendent inopérante une grande partie des effectifs. C'est le début de l'effroyable campagne de répression des légions granbretonnes qui incendient plus de 200 villages, provoquant l'exode massif des populations.

A la suite de combats tantôt malheureux, tantôt victorieux, l'armée de Slavie libère définitivement son royaume, quelques semaines avant les événements de Londra. C'est à ce moment qu'est constitué le Conseil de Jamir, composé de 101 membres Orthodox élus à vie. Ceux-ci ont tout pouvoir militaire, administratif et juridique. Désormais, le jeune Roi n'est plus qu'un pion dans leur échiquier.

Sur ordre du Conseil de Jamir, les armées de libération partent aussitôt en Roumania afin de prêter main forte à leurs frères slaves.

5299 : Après quinze années de carnages, le rêve granbreton de domination de l'Europe est définitivement détruit ; c'est la chute de Londra.

En Slavie, le jeune Saphirov d'Erzégovine, nouveau souverain du royaume est complètement sous la coupe du Conseil de surveillance de Jamir. Encouragé par l'exemple de la Tchekia, il profite de la faiblesse de son voisin roumanien, fraîchement libéré, pour lui dérober des terres et ordonner l'annexion d'une partie de la Roumania au profit de sa couronne.

5300 : Partiellement isolée à l'est du fait de la rupture de toutes les relations diplomatiques et commerciales avec ses principaux voisins, la Slavie est conduite à multiplier ses relations avec l'Italia et l'Otriche. Le pays devient ainsi un modèle pour les autres Royaumes de l'Est. Le Conseil de Jamir noue également des liens étroits avec les ambassadeurs moscoviens et avec les principales cités-états du nord de la Grekie. La plupart des ports slaviens voient leurs relations continentales affermies par la situation.



La Slavie en un Clin d'Œil

Dirigeant : Roi Djerko d'Erzégovine surnommé "L'Équarrisseur".

Population [5290] : 2 030 000 Slaviens,
23 000 Italians
170 000 Mutants

Principal Fleuve : Le Dunav, la Save.

Sommets les plus élevés : Les Crocs de Jamir aussi appelés Monts de l'Est, les Alpes Noires.

Produits importés : Tabac, vins, chevaux.

Produits exportés : Chanvre, légumes, riz, olives, maïs, minerais de lignite, cuivre, plomb, zinc, chrome, mercure, bauxite, charbon...

Géographie

La Slavie correspond presque exactement aux anciennes Yougoslavie et Albanie. C'est un royaume assez montagneux, avec une seule et vaste plaine centrale, frappée par des orages d'une violence extraordinaire. Les montagnes sont riches en fer, cuivre, argent, charbon et pierres précieuses. Elles sont très boisées et parsemées de petits villages qui vivent en autarcie. La couverture hydrographique est très mauvaise, handicapant la valorisation des terres. De même, l'écoulement des eaux est mal assuré, ce qui favorise la création des marais.

L'extrême diversité naturelle du territoire et la variété exceptionnelle des paysages en font un des joyaux incontournables des Royaumes de l'Est.

A l'est les Crocs de Jamir forment une guirlande de plis orientés en direction du nord. Ces montagnes ont des formes lourdes et peu pénétrables.

A l'ouest, c'est un ensemble de plaines aux horizons infinis, une succession sans cesse répétée de villages et de grandes pièces de labours ou de pâtures. Seule la canicule insupportable de la Mer de Sable vient troubler cette monotonie.

La façade littorale est dans l'ensemble plus hospitalière. De longues parois rocheuses dominent la côte sur presque toute sa longueur.

Faune et Flore

La faune est naturelle, avec relativement peu de mutations, le Tragique Millénaire n'étant plus qu'un lointain souvenir. Cependant, la côte Adriatik abrite d'importantes colonies de goules des mers et quelques forêts lamellaires.

Dans les plaines, les forêts sont nombreuses et très giboyeuses. Quand aux montagnes, elles sont truffées de denses résineux où prolifèrent des clans de mutants plus ou moins sauvages.





Distances et Durée des Voyages en Roumania

De	à	Distance en km	Durée en jours (1)	Durée en jours (2)
Belgard	Sarayeva	187	3	2
Sarayeva	Mer de Sable	269	4	Non
Mer de Sable	Belgard	417	7	Non

(1) Par voie terrestre et à dos de cheval
(2) Par voie fluviale

Climat

De manière générale, le climat est assez complexe. Il est doux du fait de la proximité de la mer du Milieu. En revanche, les hivers sont rigoureux et secs et les étés sont longs, chauds et fortement orageux. De même, l'ensemble du pays est soumis à des intersaisons avec un temps froid, humide et extrêmement brumeux.

Voyager en Slavie

La Slavie est placée sous la bienveillante surveillance de ses forces armées régulières. Si l'intérieur des terres est relativement sûr, il existe plusieurs bandes de brigands très organisées, qui se livrent impunément au commerce d'êtres humains vivants pour le compte des goules des mers. En raison du caractère montagneux et de l'isolement quasi total de chaque vallée, la sécurité est très inégale. Ainsi, les marécages sont fortement déconseillés car ils sont truffés de dévoreurs des marais voraces et terriblement efficaces. Enfin, la Mer de Sable dissimule encore bon nombre de secrets millénaires appartenant à la race disparue des Origani. Les conditions climatiques extrêmes de cette région, associées aux légendes mystiques de cette civilisation barbare rendent son exploration périlleuse.

La Société Slavienne

Le Peuple

Les slaviens tendent à être grands et élancés, avec des cheveux sombres. Machistes, fiers et orgueilleux, ils attachent beaucoup d'importance à leur tenue vestimentaire. Les dames sont émancipées ; elles affectionnent particulièrement les robes et les coiffures sophistiquées, rehaussées de métaux fins et de pierres rares.

La répartition du peuple est fort inégale et étrangement, la population s'entasse à l'écart des grandes voies de passage, trop empruntées par les multiples conquérants des décennies précédentes. On trouve beaucoup d'Italians dans la population de Slavie. En effet, ceux-ci, lassés par les querelles incessantes de leur noblesse locale, ont tendance à immigrer dans ce royaume pour y trouver la tranquillité.

Les villages slaviens vivent pratiquement en autarcie. En échange des impôts et des diverses taxes qu'ils versent au Roi, ils bénéficient de la protection des armées royales. La menace incarnée par les Cavaliers Tonnerre étant très tangible, les slaviens accueillent presque avec soulagement les collecteurs d'impôts. Les villages sont communément organisés en clans. Le chef de village et son épouse font l'objet d'un grand respect. Ils exercent une autorité absolue et chacun les vénère.

Les cités sont administrées par les nobles du royaume, et parfaitement inféodées au Roi Djerko. Le servage, une pratique moscovienne, a été aboli à l'époque de l'Indépendance au profit de la constitution de communautés agricoles autarciques.

La paysannerie est pauvre, peu instruite et techniquement attardée, ce qui permet tout juste au pays de subvenir à ses besoins. Les Fermiers pratiquent l'élevage transhumant.

La langue nationale est le slavien. La monnaie traditionnellement frappée par le royaume est le "dinar", mais on emploie surtout des pierres précieuses dans les échanges avec les autres Royaumes de l'Est, qui génèrent de substantiels bénéfices. Les maisons slaviennes sont conçues pour résister aux intempéries, notamment aux violents orages. Les slaviens montrent en effet une peur excessive de ces manifestations climatiques, et même en terre étrangère, ils sursautent à chaque roulement de tonnerre.

Prénoms Communs

Albina, Alexandre, Ante, Antikéa, Draza, Gabrijel, Ivan, Jaksic, Josif, Kalin, Ladislav, Langusa, Lubarda, Narcissa, Stupica, Sumanovic, Weldow, Zica.

Noms Communs

Bavkic, Broz, Djevic, Kara, Mihajvic, Pavelic, Raska, Tefanovic, Vanovic, Vuk, Zajec.



Coutumes, Traditions et Folklore

La bigarrure ethnique et religieuse de la Slavie est le trait fondamental du pays. Les communautés varient grandement d'une région à l'autre, de même que les modes de vie, les coutumes et dans une moindre mesure, les dialectes.

La Slavie est une terre pleine de dangers où il est capital de pouvoir se déplacer rapidement. Les slaviens sont donc d'incroyables cavaliers, doublés d'excellents dresseurs. Dès l'âge de 5 ans, la plupart des enfants montent seuls, sans selles ni étriers.

La Slavie est prise entre les trois sphères culturelles que sont l'Europe, les Royaumes de l'Est et le Moyen-Orient. De ce fait, son art a connu un épanouissement sans précédent. En revanche, au niveau architectural, elle emprunte encore un bon nombre de techniques et de thèmes à la Moscovie. Une particularité des édifices slaviens est la construction des stèles funéraires, omniprésentes dans le pays. Celles-ci sont conçues dans un style primitif qui utilise la pierre locale. Ces monuments sont toujours ornés de reliefs divisés en bandes, qui représentent des rites funéraires, racontent la vie du défunt ou évoquent les principaux thèmes de légendes parfois oubliées. Une coutume est très présente à travers le pays ; celle qui consiste à danser sur des braises ardentes. Étrangement, cette Danse du Feu ne laisse aucune trace de brûlure sur la plante des pieds des participants, ce qui reste inexpliqué.

Commerce et Guildes Marchandes

Du fait de son importante bordure maritime, la Slavie - placée sous l'influence commerciale de la Guilde de l'Est - est incontestablement une grande puissance commerciale. La noblesse et la bourgeoisie prospèrent principalement grâce à la vente des minerais et aux orfèvres ou bijoutiers qui façonnent des pièces d'une finesse et d'une rareté exceptionnelles, tels les célèbres camées slaviens. Les guildes marchandes se montrent cependant timides, à cause de la Guerre des Joyaux (5281-5284) qui se solda, il y a quelques années, par l'exécution de plusieurs marchands qui avaient sciemment déstabilisé économiquement le royaume afin de faire pression sur le Roi et ainsi prendre le contrôle des affaires du pays.

L'Armée

Le service militaire est obligatoire en Slavie. Il s'effectue à partir de quinze ans et se résume à l'entraînement des masses paysannes au maniement de la lance ou de toute autre arme d'hast. Sur le champs de bataille, ces troupes forment la piétaille et sont systématiquement engagées en première ligne.

L'armée royale est de qualité, car elle est notamment servie par d'excellents cavaliers. Elle est divisée en plusieurs corps basés dans les différentes régions de la Slavie et rassemble près de dix mille

La Guerre des Joyaux

Comprendre le pourquoi du déclenchement de la Guerre des Joyaux n'est pas une mince affaire. D'ailleurs, les érudits et les historiens du Tragique Millénaire se perdent en hypothèses loufoques à ce sujet.

Il semble pourtant que tout ait commencé en 5279. A cette époque, le jeune Roi Djerko venait d'hériter du trône de son défunt père, lequel lui avait légué comme marque de son pouvoir un sceptre d'or incrusté d'une gemme très rare : le Nécrobion. Les Erzégovine étaient particulièrement fiers de ce bijou unique qui reflétait le pouvoir et la puissance incontestable de leur dynastie.

Or, il advint que le Prince Marchand Manciev Ancénovich de la Guilde de l'Est décide de s'emparer de ce joyaux fascinant, lequel avait, disait-on, des capacités exceptionnelles et permettait de dialoguer avec le Monde des morts. Il engagea la plus habile bande de voleurs de l'époque et ceux-ci lui rapportèrent finalement le Nécrobion.

Cependant, le Prince Marchand se révéla incapable de réveiller les pouvoirs endormis de la pierre qui perdit à ses yeux tout intérêt. Toujours est-il qu'un soir de beuverie, il offrit le joyaux, désormais monté en collier, à une fille de petite vertu, comme paiement de ses bons et loyaux services.

L'année suivante, les agents de Djerko retrouvèrent la trace du Nécrobion et remontèrent la piste jusqu'au Prince Marchand responsable du vol.

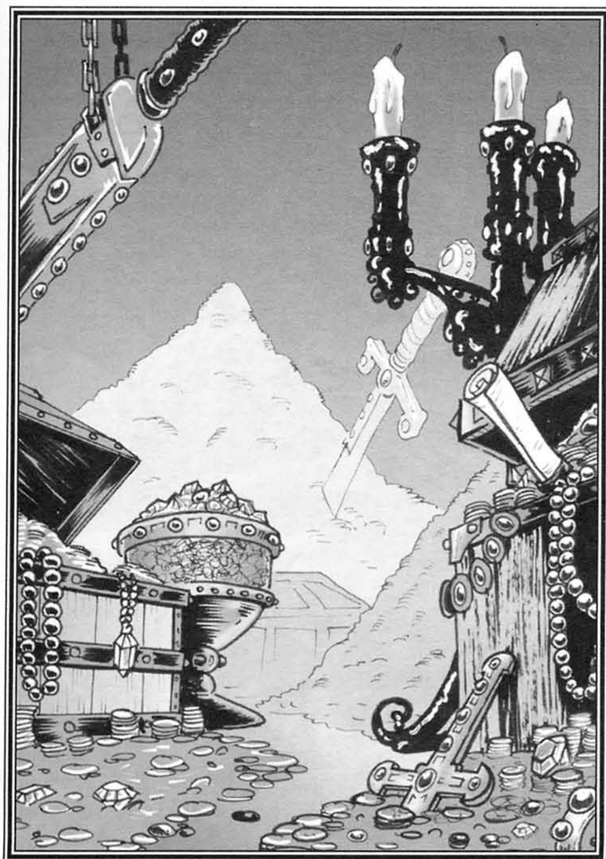
Bafouant l'autorité du Roi, dont il estimait n'avoir nul ordre à recevoir, Ancénovich réuni les grands Princes Marchands du pays et déclara la guerre commerciale à la Slavie. C'est à cette époque, en 5281, que la Guilde de l'Est utilisa ses infinies ressources financières pour déstabiliser l'appareil économique de la Slavie, alors fragile et incomplet.

La situation s'envenima rapidement, Djerko refusant de partager le pouvoir avec les Princes Marchand de la Guilde de l'Est. Conscient du danger qui menaçait sa dynastie et contre toute attente, le Roi d'Erzégovine s'allia à la Tchekia et déclara la guerre à la Guilde de l'Est.

Après avoir vaincu les armées de mercenaires au cours du sanglant conflit des Joyaux, Djerko extermina la caste des Princes Marchand. Au lendemain de cette guerre, la Slavie se trouva entièrement ravagée.

C'est la seule fois dans toute l'histoire des Guildes Marchandes que le pouvoir monarchique se dressa contre le pouvoir financier. Cela coûta énormément de vies humaines et de souverains d'argent à la Guilde de l'Est, détruisant brutalement toute sa pyramide hiérarchique et l'ensemble de son organisation dans les deux pays. C'est à cette époque que le troc devint une pratique courante en Slavie.

Quand au Nécrobion, on ignore quel a pu être son sort au milieu de cette tourmente. Peut-être est-ce d'ailleurs beaucoup mieux ainsi...



combattants encadrés par la petite et moyenne noblesse. Les soldats et les officiers sont dotés d'armes et d'armures traditionnelles, les armes technologiques étant totalement absentes de leur équipement.

Les Cavaliers Tonnerre

Les étés slaviens donnent naissance à des orages d'une violence extraordinaire, qui éclatent plusieurs fois par semaine dans les plaines du royaume. Lors de ces phénomènes climatiques, la population slavienne se calfeutre et se barricade chez elle en attendant avec angoisse la fin de l'orage.

Contrairement aux apparences, les Slaviens ne forment pas un peuple particulièrement timoré ; s'ils redoutent autant les orages, c'est parce qu'ils savent que ceux-ci ne viennent jamais seuls. En effet, de mystérieuses troupes armées semblent suivre les orages, semant mort, chaos et destruction dans leur sillage. Ainsi, quand le tonnerre gronde, cela annonce généralement que, quelque part, non loin, un village ou une petite cité est en train d'être pillée et brûlée par ces monstres sanguinaires.

Ces bandes de pillards sont baptisées les Cavaliers Tonnerre. Ils doivent leur surnom évocateur au bruit que font leurs lourds chars de bronze, tractés par de puissants destriers noirs lorsqu'ils parcourent à toute allure les plaines slaviennes pour rester sous l'orage. Ce sont de farouches guerriers, caparaçonnés de plastrons de demi-plaques émaillées de noir. Les roues de leurs chars sont armées de lames tournoyantes mortelles. Lors de leurs exactions, ils tuent, violent, brûlent et pillent avec hâte, ne laissant derrière eux que des ruines fumantes et des corps ensanglantés.

Les rares témoignages visuels rapportent qu'ils agissent en bandes de 20 à 60 individus. Comme ils restent scrupuleusement sous le couvert des violents orages, leurs pillages sont sommaires, permettant à de nombreuses victimes de s'échapper.

Le royaume slavien a bien sûr essayé de mettre un terme aux agissements des Cavaliers Tonnerre, mais il est très difficile de suivre leur rythme de course endiablée. En outre, les Cavaliers semblent n'avoir aucun repaire fixe et, jusqu'à présent, il a été impossible de savoir où ils se réfugient lorsque la saison des orages s'achève.

En remontant la piste de certains objets volés retrouvés sur les marchés slaviens, et en infiltrant des groupes mineurs de Cavaliers Tonnerre, il apparaît que ceux-ci forment une sorte de confrérie mystique, vouant un culte à Sveti Illiya, un Saint réincarné selon leurs croyances, à l'époque de la Pluie de Feu, à l'aube du Tragique Millénaire.

Là où le Sincère Repentir prêche la Rédemption, les Cavaliers Tonnerre professent l'expiation générale des péchés par les flammes et l'acier. Ils sont entrés en conflit direct avec toutes les formes de religion et ont à maintes reprises rasés des temples et des églises.

En 5289, le Roi de Slavie, Djerko l'Équarrisseur, tendit une embuscade aux Cavaliers Tonnerre, à la faveur d'un orage qui se déplaçait vers une falaise élevée des Alpes Noires. Pris au piège entre la falaise et l'armée slavienne, les pillards n'eurent d'autre solution que de faire face à leurs poursuivants. L'orage redoubla de violence et des torrents d'eau se mirent à tomber du ciel, aveuglant les soldats du Roi. Puis la foudre commença à marteler sans répit le sol, tandis que les Cavaliers Tonnerre, dans un galop assourdissant, traçaient une saignée pour se frayer un chemin dans les rangs des armées royales. Par la suite, il fut établi avec certitude que la bande prise en chasse par le Roi Djerko était en fait la Horde Maîtresse des Cavaliers Tonnerre, dirigée par Sveti Illiya en personne. Ce jour-là, le Roi slavien et le Maître des Cavaliers Tonnerre joutèrent ensemble, mais quand Djerko frappa son adversaire, la foudre s'abattit instantanément sur lui en fondant le côté sénestre de son armure. Bien qu'il ait survécu à cet éclair, Djerko a été gravement affaibli par cette rencontre dont il conserve des séquelles irréversibles. Depuis cette époque, il paraît vieilli de dix ans et il se déplace avec beaucoup de difficulté.

Quant à l'identité de Sveti Illiya et à l'origine de son terrifiant pouvoir sur le tonnerre et sur les éléments, l'énigme reste entière.

Le Poingtonnerre

FOR	3	**Dégâts**	3d8
DEX	11	**Portée**	50 m
Prix	N/A		

Il semble que les pouvoirs destructeurs des poingtonnerres puissent se cumuler de telle sorte qu'une horde de Cavaliers soit capable de lancer des attaques d'une violence et d'une puissance inouïes.

Cultes, Croyances et Religions

La religion est libre dans le pays, même si l'église du Sincère Repentir tente d'imposer son culte par la force. Le noyau religieux le plus important est constitué par les Orthodox, talonné de peu par les adeptes du Vrai Dieu. Les manifestations des cultes sont légions, ce qui contribue encore à accentuer les clivages religieux.

Les pratiques religieuses tendent à être œcuméniques. De fait, les luttes entre le Sincère Repentir et l'Église du Vrai Dieu paraissent sans objet aux slaviens, même si elles sont bien réelles.

La doctrine des Orthodox est manichéenne, simple et favorable aux faibles. Elle s'impose donc comme une religion du peuple. Les autres Églises des pays voisins, notamment le Sincère Repentir, sont particulièrement vigilantes au développement de l'Église Orthodox. Si elles ne peuvent détruire cette religion, elles tentent par tous les moyens de juguler sa progression dans le reste de l'Europe occidentale. D'ailleurs, les missionnaires Orthodox chargés de porter la bonne nouvelle dans d'autres royaumes sont systématiquement identifiés et éliminés.

Il est évident que les représentants de l'Église du Sincère Repentir n'ont pas du tout envie de partager leur pouvoir religieux. Ils tentent donc d'enrayer la progression des rites religieux Orthodox et la construction de leurs sanctuaires, par tous les moyens possibles et imaginables.

Technologie et Science

Ici, on ne peut parler d'histoire des sciences proprement slavienne. En effet, l'histoire difficile du pays rendit tout progrès scientifique et technique impossible. D'ailleurs, la plupart des sorciers slaviens ont tendance à s'expatrier pour aller exercer leur passion et leur art dans des terres plus fertiles, comme en Moscovie par exemple.

De ce fait, la Slavie compte une seule et unique université située à Belgard. Celle-ci s'emploie presque uniquement à l'étude de la médecine par les plantes. Un second département étudie la science des forces hydrauliques. Dans la mesure où les moyens de cette université sont très limités, la recherche a beaucoup progressé dans ces deux disciplines.

Dans le pays, les arts et la science ne sont ni encouragés, ni mal vus par la population qui reste simple et pragmatique.

Régions et Cités



Malgré la peur tenace des Cavaliers Tonnerre, plusieurs communautés sont aujourd'hui en voie de colonisation partout dans les contrées sauvages. Les principales ci-



tés sont groupées dans les plaines de l'est ainsi que dans quelques îles de l'Archipel. Dans les montagnes, on trouve exclusivement des hameaux. Les bâtiments sont rarement imposants si on fait abstraction des constructions titanesques de la civilisation Origani qui prospéra jadis dans la Mer de Sable. L'étroitesse des demeures paysannes reflète l'exiguïté des tenures et la médiocrité des moyens techniques employés à leur réalisation. Dans les montagnes, ce sont les constructions de bois qui dominent, des fenils et des séchoirs à foin accompagnant le plus souvent le bâtiment principal.

Sur la côte Adriatik, c'est la pierre qui est la plus répandue. Enfin, des matériaux plus pauvres, pisé ou brique, sont employés ailleurs.

Belgard (Métropole)

Située au confluent des fleuves Dunav et de la Save, cette cité est un modèle d'ordre social et d'activité industrieuse. Antique capitale de la Slavie, la ville et ses environs comptent pas moins de 137 citadelles, forteresses ou enceintes fortifiées. Il faut avouer qu'elle a de tout temps été disputée aux gloutons seigneurs tchekiens, bien que cela n'ait en rien entravé sa prospérité. La ville continue d'ailleurs de s'étendre vers le nord.

Belgard est séparée en deux ; la ville haute tient le rôle de forteresse et est d'ailleurs dotée d'une importante garnison, la ville basse constitue le noyau économique de la cité, avec ses marchands, ses artisans et ses quartiers souvent misérables.

Le port fluvial de Belgard résulte des travaux des Anciens dont la civilisation rayonna autrefois sur tout le continent. Aujourd'hui, il conserve un trafic important et contribue largement à l'activité de la ville.

De son passé, Belgard a conservé de magnifiques monuments baroques, marque incontestable de la domination du défunt Empire de Moscovie.

En 5296, à l'approche des masques de Tigre granbretons, la garnison et les habitants de Belgard fortifieront leur cité et ses environs, créant ainsi un immense camp retranché. Plusieurs offensives infructueuses seront lancées contre la cité qui résistera farouchement. Le Roi Djerko informé du drame déroutera aussitôt son armée pour tenter de desserrer l'étau imposé à la capitale. Johan Vixell, Grand Maître du Tigre, disposant d'effectifs trop faibles pour faire face à un tel déploiement de forces à son encontre, fera édifier une double palissade par les sapeurs de l'ordre de la Taupe, ceci afin de faire le siège de Belgard tout en se protégeant des agressions extérieures. Physiquement, cette double fortification sera composée d'une première ligne de bâtons armés de pointes de fer, suivis d'entonnoirs munis de pieux empoisonnés avec des excréments humains. On trouvera ensuite une rangée de chevaux de frise en branchages, puis des fossés pleins d'eau et enfin des levées de terre crénelées, régulièrement plantées de tours de guet.

Ce dispositif sera d'une efficacité redoutable et permettra au Grand Connétable Vixell d'attendre tranquillement des renforts, alors que les charges des armées régulières de Djerko se briseront les unes après les autres sur les fortifications extérieures. Le Roi Djerko sera bientôt obligé de fuir devant les formations granbretonnes, abandonnant Belgard à un triste sort.

Ne pouvant plus espérer aucun secours de l'extérieur, le Commandant de la garnison de la Capitale tentera une percée désespérée pour désenclaver ses troupes. Cette journée verra la chute de Belgard et l'extermination de sa population...

Sarayeva (Grande cité)

Située sur une terrasse qui la met à l'abri des inondations, cette vieille cité fascinante conserve un exotisme et un charme tout particuliers. Ce n'est que récemment que sa prospérité s'est affirmée avec le développement de nouveaux marchés commerciaux avec l'Italia.

A l'aube du sixième millénaire, la ville avait pratiquement été détruite par un violent tremblement de terre et c'est sa reconstruction qui lui a donné un second souffle. De par sa position, elle a bénéficié d'un longue période de paix, isolée des tempêtes qui agitent le restant du pays et du pouvoir de son souverain. Ses nombreuses cultures céréalières, ses champs de tournesol, son lin, son coton, son pavot, ses mûriers et son sucre de betterave ont conféré une parfaite autonomie à la ville. Cette situation privilégiée prendra fin avec l'entrée en lice des légions granbretonnes qui cueilleront la ville sans aucune difficulté.

Pendant la guerre des Joyaux, Sarayeva fut la capitale des Princes Marchands, ville depuis laquelle ils tiraient les ficelles de leurs sombres machinations. C'est ici que se déroulèrent quelques-uns des événements majeurs de ce conflit. Après la conclusion tragique de cette page d'histoire et la défaite de la Guilde du Commerce, le Roi Djerko, fidèle à sa réputation, fit décapiter et équarrir l'ensemble des Princes Marchands qui résidaient dans la cité. Beaucoup d'habitants gardent en mémoire le souvenir de ces journées de grand carnage.

Sites Particuliers

Les Marécages de Slavie

Les marécages sont nombreux en Slavie. Ils suivent le lit des rivières et des fleuves et sont infestés de Dévoreurs des Marais.

Les Rivages Brûlants

Les Rivages Brûlants se prolongent sur plus de 700 kilomètres et constituent la façade Adriatik de la Slavie. Leur relief est formé par une alternance de plages et de montagnes retombant à pic dans la mer. Ce calme est parfois interrompu par quelques cités portuaires. Les ressources de la mer Adriatik et l'ensoleillement exceptionnel de la région contribuent à faire de cette façade le principal lieu de villégiature pour les nobles et les hauts dignitaires du pays. Ces nantis assurent d'ailleurs qu'on y bronze très bien.

Aujourd'hui, l'importance prise par la façade maritime Adriatik dans les échanges commerciaux de la Slavie, de l'Italia et des cités-état de Grekie est en constante progression.





L'Archipel

L'Archipel qui borde les Rivages Brûlants, compte un millier d'îles qui se succèdent presque sans interruption le long de la côte. Des palmiers et des oliviers y poussent à l'état sauvage et ce sont bien souvent des sites paradisiaques et des havres de paix. Leurs ports pittoresques témoignent d'un riche passé artistique auquel l'Italia a sans doute contribué. L'Archipel forme un long chapelet d'îles indépendant de la Slavie, chaque île étant dirigée par des dignitaires sans envergure ou de petits seigneurs locaux.

Le Jugement de l'Isle de Marbre

Il s'agit là d'une très ancienne coutume slavienne. L'Isle de Marbre est une construction artificielle édifiée en plein centre du Grand Lac situé au sud de Belgard. C'est une sorte d'immense plate-forme dallée de marbre blanc et parfaitement lisse. Elle a été construite pour répondre à une coutume selon laquelle le combat à l'arme blanche est le combat roi.

Ainsi, plutôt que de porter leurs différents devant le Roi, les nobles de Slavie préfèrent vider leurs querelles sur l'Isle par un duel à mort en ce lieu désert. Ce combat singulier, se déroulant en champs clos est considéré comme une forme légale d'arbitrage et de jugement.

La Mer de Sable

La Mer de Sable résulte des expériences européennes menées sur la supraproductivité. À l'aube du XXII ème siècle, ces recherches avaient pour but d'optimiser les parcelles de terres cultivables. Pour cela, les savants de l'époque avaient mis à contribution des chaînes de satellites qui permettait de contrôler parfaitement la température sur de vastes périmètres circulaires, ceci afin d'optimiser la croissance des végétaux. Après la Pluie de Feu, ces dispositifs se sont déréglés. Au final, ils ont échappé au contrôle de l'homme et ont transformé des zones fertiles en de vastes déserts balayés par des vents brûlants.

La Mer de Sable de Slavie fait partie de ces déserts artificiels. Elle est perdue au cœur d'une région montagneuse et endormie sous un soleil de plomb.

Une civilisation barbare s'est autrefois retirée dans la Mer de Sable pour fuir les périls qui la menaçaient alors. Cette communauté s'est finalement adaptée aux conditions de vie extrêmes du lieu et pour survivre a pratiqué le pillage des villages slaviens frontaliers. L'histoire raconte que ces peuplades se sont finalement éteintes par le fait de querelles intestines et de conflits internes. Cependant, certains racontent que le péril représenté par les Origani est encore bien réel. C'est depuis cette époque que la Slavie a fait édifier une chaîne de tours de guet appelées les Sentinelles du désert. Ces tours forment une véritable ceinture d'avant-postes qui surveillent et garantissent les limites du désert de la Mer de Sable.

On trouve un autre désert de ce type en Hollandia qui porte le nom de désert de la Mer des Vents. Ces effets, analogues à ceux de la Mer de Sable slavienne, sont détaillés à la page 50 du supplément “Le Seigneur des Sans Masques”.

La Poussière d'Origani

Les légendes anciennes racontent que les Origani était une race mutante d'apparence complètement humaine. Une de leur différence résidait dans le fait que leur peuple était doté d'une capacité d'adaptation exceptionnelle qui leur avait permis à l'époque de survivre aux canicules extrêmes sévissant dans le désert de la Mer de Sable, où leur civilisation s'était établie. Ils avaient cependant une autre particularité. En effet, les Origani avaient la faculté de se momifier après leur mort, ceci du fait que leur organisme sécrétait en abondance des substances aux vertus conservatrices.

Les slaviens qui avaient remarqué cette capacité particulière, s'aperçurent bientôt que la consommation de poudre d'ossements d'Origani leur permettait de bénéficier de ce même avantage extraordinaire. C'est à partir de cette époque que débuta le commerce illicite de la Poussière d'os d'Origani…

Aujourd'hui, la civilisation Origani est éteinte ; cependant quelques rares herboristes slaviens continuent de vendre de la Poussière d'Origani à de riches seigneurs terrorisés à l'idée que leur corps disparaisse après leur mort.

Techniquement, un être humain qui consomme couramment de la poussière d'ossements d'Origani est certain de se momifier après sa mort. De même, l'absorption de ces poussières atténue considérablement les effets visibles du vieillissement - apparition des rides, diminution de la vue et de l'ouïe - sans pour autant augmenter la durée de vie de l'organisme.

Par exemple, un octogénaire ayant saturé son organisme de Poussière d'Origani aura l'apparence d'un homme à la cinquantaine athlétique.

Personnalités et Créatures

Dévoreurs des Marais

On rencontre ces prédateurs sanguinaires dans les forêts humides et marécageuses de la Slavie. Pour davantage d'informations concernant ces créatures, voir la page 198 de “Hawkmoon Nouvelle Edition”.



Ovalyon : L'Ange de la Destinée

Ovalyon était le fils unique de Tatiana. Presque un quart de siècle avant les événements relatés dans la Saga des Runes, cet enfant mutant fut enlevé par des sorciers sataniques du Cercle des Ténèbres (Consulter la Grekie à ce sujet). Ceux-ci se livrèrent sur lui à des expériences ignobles, auxquelles il succomba. Tatiana qui recherchait activement son enfant, finit par découvrir le repaire des sorciers et retrouva la dépouille de son enfant martyrisé. Folle de rage, elle fit exterminer les bourreaux jusqu'au dernier.

Une fois sa vengeance accomplie, Tatiana décida de mettre ses talents de sorcière à contribution pour tenter de ressusciter son enfant chéri. Nul ne sait comment elle procéda mais toujours est-il qu'elle parvint à ramener l'esprit de son fils sur le plan de la terre du Tragique Millénaire. Ce spectre est désormais lié au destin et aux déplacements de sa mère.

Ovalyon se matérialise dès que sa mère court un quelconque danger.

Il apparaît sous la forme d'un fantôme flottant et disgracieux.

Doté de pouvoirs télékinéthiques époustouflants, il peut à loisir ensorceler les âmes des vivants et prendre le contrôle mental de toute personne se trouvant dans un rayon de 500 mètres autour de sa mère.

Les Polyformes Métalloïdes

Ces créatures rarissimes se rencontrent exclusivement dans la Mer de Sable slavienne. Les Polyformes sont les anciens gardiens des sanctuaires de la civilisation Origani avec laquelle ils avaient conclu des pactes d'alliance éternelle.

Dans les légendes anciennes, on les représente comme des colosses de métal indestructibles, écrasant impitoyablement leurs victimes impuissantes. La réalité est quelque peu différente.

En fait, les Métalloïdes sont constitués de fines particules métalliques émettant de forts champs magnétiques. À l'état naturel, les Métalloïdes ont l'aspect de vastes étendues de limaille de fer qui se déplacent au grès des vents du désert de la Mer de Sable. Polymorphes, ils sont capables de prendre n'importe quelle apparence en jouant sur l'assemblage de leurs particules et sur leur champ magnétique. Le résultat et la puissance du Métalloïde est fonction de la TAI de la nappe qui le constitue. A mesure que le temps passe, cette nappe a tendance à diminuer pour finalement disparaître, ce qui correspond à la mort du Métalloïde.

Une fois sa forme choisie, le Métalloïde est une créature qui fait preuve de beaucoup d'audace et d'une grande témérité au combat. Il faut reconnaître que ces créatures sont invulnérables à toute forme d'attaque, de quelque nature qu'elle soit. La seule et unique manière de s'opposer à ces monstres est de les combattre à l'aide d'armes ou de boucliers fabriqués dans un métal fortement aimanté. Ces armes spéciales ont pour effet de dépolariser la limaille qui constitue le Métalloïde et elles effectuent toujours le maximum de dégâts. Par contre, un Métalloïde est incapable de les parer.

Polyformes Métalloïdes

FOR	CON	TAI	INT	DEX
Var	Var	Var	10	12

Points de Vie : égaux à la CON

Armure : 20 points d'acier

Alliance : Sans Objet

Modificateur aux Dégâts : Variable

Armes (suivant l'apparence adoptée par le Métalloïde) : *Poings d'Acier (x2)* 75%, dégâts 1d4+MD - *Serres d'Acier (x2)* 75%, dégâts 1d10+MD, *Piétiner* 25%, dégâts 1d20 - *Lutte* 75%, dégâts spéciaux - *Bagarre* 75%, dégâts 1d3+MD.

Compétences : Déplacement Silencieux 100%, Se Cacher 100%, Pister 85%, Se Métamorphoser 99%.

La puissance d'un Métalloïde dépend de l'importance de la nappe magnétique qui le constitue. Ainsi, sa FOR, la TAI et la CON sont toujours égaux à la TAI de la nappe considérée.

Tatiana, la Sorcière Ardente

Tatiana est une femme d'une quarantaine d'années, au teint très basané. Son origine est inconnue mais il est presque certain qu'elle est de naissance étrangère aux Royaumes de l'Est.

Tatiana est certainement l'une des plus puissantes sorcières des Royaumes de l'Est. Elle est d'ailleurs assez puissante pour pratiquer ouvertement son art obscur sans craindre les représailles des humains. On la prétend maudite et sa venue dans un village est toujours synonyme de grands malheurs. Par le passé, c'était un louve solitaire ; aujourd'hui, elle a su s'entourer d'une puissante bande d'alliés, tous mutants.

Tatiana était autrefois une jeune fille naïve et charmante. Aujourd'hui, c'est encore une belle femme, animale à souhait, dotée d'une musculature impeccable et d'une morphologie fine. Cependant, une bille d'argent pur et parfaitement lisse se substitue à son œil droit. C'est à cette bille qu'est lié le spectre de son défunt enfant, Ovalyon.

Outre cela, ce bijou l'informe systématiquement de la présence de mutants dans un rayon de 50 mètres, en entrant en légère résonance. L'autre moitié du visage de Tatiana est tatoué de motifs sombres et entrelacés qui évoquent le chaos d'un océan en furie.

Bien qu'elle soit parfaitement humaine, la Sorcière se veut l'alliée incontestable des mutants. Elle tente d'ailleurs de favoriser les mutations et semble mener un combat contre l'humanité, depuis la tragique fin et la renaissance d'Ovalyon. Elle parcourt inlassable-

ment la Slavie en quête de régions à polluer et de sites radioactifs à exhumer. D'ailleurs, elle semble avoir été dépassée par la tâche qu'elle s'est assignée. En effet, ses cellules ont depuis peu entamé un lent processus de dégénérescence consécutif à des expositions répétées à la radioactivité.

Pendant l'invasion granbretonne, Tatiana, alors activement pourchassée par les adeptes de la secte grekienne du Cercle des Ténèbres, prendra le parti de se réfugier dans les légions du Ténébreux Empire. Elle rejoindra les rangs de la Vipère et poursuivra tranquillement ses recherches sur la radioactivité et les mutations. A la libération, elle fuira les Royaumes de l'Est et la civilisation...

Chaque Meneur de Jeu devra veiller à ce que Tatiana, du fait de sa puissance, ne s'oppose pas directement à un groupe d'aventuriers. En revanche, des joueurs peuvent parfaitement être amenés à dénouer une ou plusieurs de ses machinations. Malgré sa haine des hommes, Tatiana respectera ses alliés autant que ses adversaires et elle acceptera la défaite sans pour autant rechercher à se venger absolument de ceux qui l'ont mis en échec. Attention toutefois à ne pas la pousser dans ses derniers retranchements...

Tatiana

FOR 13	**CON 17**	**TAI 11**	**INT 26**	**POU 19**
DEX 16	**APP 11**			

Points de Vie : 14

Armure : Combinaison de Mailles moulante (1d6+2)

Alliance : +22, -69

Modificateur aux Dégâts : aucun

Armes : *Épée Courte* 68%, dégâts 1d6+1+MD, Pds 20 - *Dague* 79%, dégâts 1d4+2+MD, Pds 15.

Compétences : Déplacement Silencieux 48%, Écouter 57%, Éloquence 85%, Équitation 97%, Esquive 56%, Europe 83, Évaluer 78%, Hypnose 86%, Slavien 79%, Grekien 84%, Ancien Anglais 79%, Maîtrise Technologique 132%, Médecine Rudimentaire 114%, Million de Sphères 34%, Monde Ancien 48%, Monde Naturel 22%, Natation 51%, Potions 100%, Sagacité 123%, Scribe 112%, Terra Incognita 13%.

Secrets Technologiques : Tatiana maîtrise un grand nombre de secrets technologiques. Ceux-ci sont à déterminer par chaque Meneur de Jeu, en fonction de leurs besoins ou des nécessités imposées par leurs campagnes.

Mèche-Courte - 39 ans

Garde du Corps à la Solde de la Guilde de l'Est

Originaire des provinces du sud de l'Italia, Mèche-Courte est un garde du corps issu des laboratoires des sorciers Évolutionnistes Italians (consulter les pages 204 et 205 du supplément "La France"). Pur chef-d'œuvre, c'est un modèle unique qui a été vendu à prix d'or au Prince Marchand Sangonis, dirigeant actuel de la Guilde de l'Est.

Mèche-Courte est grand et massif. Sa longue chevelure nattée et son regard sombre laissent rarement indifférent. Un minuscule symbole tatoué sur son front l'identifie comme étant un produit des Évolutionnistes.

Eu égard à ses exceptionnelles capacités, Mèche-Courte a rapidement gravi les échelons hiérarchiques de la garde de Sangonis jusqu'au grade de Capitaine. Son plus haut fait d'arme remonte à la Guerre des Joyaux.

A cette époque, Mèche-Courte réussit à extraire in extremis son maître et toute sa famille des griffes d'une des escouades de soldats du roi Djerko. Cet acte de bravoure lui a depuis valu l'estime et l'amitié de Sangonis.

Aujourd'hui, Mèche-Courte reste un redoutable adversaire. Il fait preuve d'une endurance et d'une vitalité exceptionnelles. Depuis peu, il s'est converti à la religion Orthodox et en pratique assidûment le culte. C'est un individu subtil qui a l'étoffe et la classe des plus grands nobles bien qu'il ne possède aucun titre de noblesse.

En 5296 lors de la contre-offensive granbretonne sur Belgard, Mèche-Courte alors en poste au palais forteresse de son maître, sera tué en tentant de protéger la vertu de la fille de Sangonis, menacée par une meute de Tigres.

Mèche-Courte

FOR 27	**CON 28**	**TAI 16**	**INT 14**	**POU 15**
DEX 17	**APP 13**			



Points de Vie : 22

Armure : 1d10+1d6+2 de Plaques et d'Armure Tissée

Alliance : +18, -24

Modificateur aux Dégâts : +2d6

Armes : *Bagarre* 99%, dégâts 1d3+MD - *Lutte* 124%, dégâts spéciaux - *Cestus* 85%, dégâts1d3+2+MD, Pds 10 - *Cimeterre à deux Mains* 117%, dégâts 2d6+2+MD, Pds 18 - *Grand Marteau à deux Mains* 101%, dégâts 1d10+3+MD, Pds 15 - *Pique à deux Mains* 94%, dégâts 1d10+2+MD, Pds 15 - *Poignard* 76%, dégâts 1d4+2+MD, Pds 15 - *Dague de Lancer (x2)* 119%, dégâts 1d4+1/2 MD - *Javelot* 92%, dégâts 1d6+1/2MD.

Compétences : Amorcer Piège 54%, Déplacement Silencieux 87%, Écouter 89%, Équitation 110%, Esquive 99%, Grimper 77%, Protection 128%, Sauter 68%.

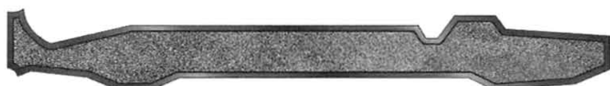
Faculté Spéciale : Les gardes du corps ont fait l'objet de conditionnements particuliers qui leur font ignorer la peur. Ils sont entraînés à la protection rapprochée de leur maître, ce qui se traduit par la compétence : Protection. Ainsi, tout jet réussi dans cette compétence signifie que Mèche-Courte parvient à s'interposer entre son maître et toutes les attaques dirigées contre lui.

Enfin, une réussite dans la compétence Protection a pour conséquence d'annuler complètement les effets d'une embuscade.





La Tchekia

La Tchekia est une nation féodale qui vibre au rythme des guerres, du servage, de la volonté de l'Église et de celle des Seigneurs.

Histoire

Nation enclavée, voisine de la Germanie, de la Magyarie, de la Slavie, des Karpathes et de la Moscovie, la Tchekia est de loin le pays le plus belliqueux des Royaumes de l'Est. Au temps de la Pluie de Feu, cette terre fut bombardée aux NBC jusqu'à anéantissement total de sa population. Seuls des frontaliers visionnaires s'enfuirent suffisamment tôt pour échapper au génocide qui s'ensuivit. Suite à cela, les tribus qui se constituèrent eurent à lutter pendant plus d'un millénaire contre des infiltrations magyares et moscoviennes particulièrement nombreuses. Peu après ces troubles, la Tchekia connut une période relativement florissante qui marqua durablement sa population. Hélas, l'Empire éphémère du Comte Sigmund d'Ardigung, chef suprême des tribus germaines unifiées, mit un terme à ces belles espérances en déversant ses hordes sanguinaires sur le pays. Si les tchekiens restèrent finalement les seuls maîtres, ils perdirent une grande partie de leur identité dans ces conflits stériles. La Tchekia, disloquée par ses luttes interminables ne reprit de véritables frontières qu'à l'aube du 46ème siècle.

Depuis cette époque, les tchekiens ont eu à défendre de trop longues frontières, rarement naturelles. C'est ce constat qui les a conduits à développer à outrance leur agressivité et leur tradition martiale. Ils se sont appropriés cette ancienne devise prétendant que la meilleure défense est l'attaque.

En 4966, la Tchekia tomba sous la vassalité de la Moscovie et la noblesse désunie se regroupa alors autour des Seigneurs Bohêmaques du clan de Wroclaw. Plus d'un siècle après, à la chute de l'Empire de Moscovie, débutèrent les Guerres Sans Rois. Ces campagnes, initiées par le terrible Janos Fran Sovin permirent de restaurer le Royaume de Magyarie. Cependant, peu de temps après la mort de Janos, les tchekiens, devenus conquérants par nécessité, étendirent leur souveraineté à la Magyarie et lui soufflèrent une bonne portion de son territoire qui fut alors rebaptisé Ruthanie.

L'avènement de l'Église Orthodox donna à la Tchekia une dynamique florissante qui perdura.

Aujourd'hui la Tchekia est un inextricable nœud d'intrigues, largement alimenté par la toute puissante Église Orthodox et par les diplomates granbretons. Au cours de la dernière décennie, elle a vu son rôle politique et économique se réduire de manière significative, les sombres événements consécutifs à la Guerre des Joyaux (5281-5284) ayant porté un coup fatal à son économie. La Tchekia est désormais divisée en plusieurs Provinces autonomes telle la Bohème, la Slovaquie, et la Ruthanie. La Bohème est gouvernée depuis Praha par le vieux roi Trazla et exerce la politique dominante du pays. La Slovaquie et la Ruthanie sont dirigées par plus d'une douzaine de seigneurs de guerre locaux, se disputant les droits de servage, les routes commerciales et les impôts du petit peuple. Derrière cette mascarade se cache en fait le redoutable pouvoir de manipulation de l'Église Orthodox qui divise les Seigneurs pour mieux

> **"Hawkmoon put reconnaître un certain nombre de bannières : celle d'Adaz Promp, Grand Maître de l'ordre du Chien ; l'étendard décoré de Brenal Farnu, indiquant qu'il était Baron de Granbretanne et Grand-Maître de l'ordre des Rats ; l'emblème flamboyant de Shenegar Trott, Comte de Sussex."**
>
> **- Le Dieu Fou II, 8**
>
> **"L'homme portait le masque de l'ordre du Loup ; sa bannière montrait qu'il était Grand Maître de cet Ordre, c'est-à-dire l'un des nobles les plus importants de Granbretanne. Premier Chèvetain des Armées du Ténébreux Empire, Baron de Kroiden..."**
>
> **- Le Dieu Fou II, 9**





Evénements Futurs

5290 : A cette époque le Royaume de Tchekia, affaibli par l'anarchie intérieure, est en désaccord avec la Slavie, depuis la conclusion malheureuse de la Guerre des Joyaux. L'Église Orthodox qui a la mainmise sur le pays parvient à convaincre les Seigneurs de Guerre de la nécessité impérieuse d'annexer la Magyarie. Les forces armées tchekiennes lancent plusieurs offensives en territoire magyare alors que l'Église fomente un complot visant à faire tomber la Ville Sainte du Repos Éternel.

5291 : L'Église Orthodox prend conscience du péril granbreton qui s'empare progressivement des Royaumes de l'Est. Elle engage des agents afin qu'ils analysent la puissance militaire de ce pays à l'extérieur des frontières. Pendant ce temps, plusieurs émissaires granbretons prennent quartier dans le pays.

Dans le même temps, les Orthodox continuent de comploter contre la Slavie et assassine la femme du Roi Djerko en tentant de le tuer.

5292 : Pendant cette année, les granbretons manœuvrent très habillement. L'Église Orthodox, convaincue de la menace qui pèse sur elle, comprend rapidement qu'elle n'a pas d'autre choix que celui de se soumettre à l'autorité sous peine de disparaître. Cette réaction passive accélère encore la prise de pouvoir des connétables et des agents granbretons qui s'emparent de plusieurs postes clefs du pays.

A la Pentecôte, les Croisés magyars entrent dans le pays, libèrent la Ville Sainte du Repos Éternel et rentrent victorieux dans leur principauté.

5293 : Les Seigneurs de Guerre tchekiens particulièrement turbulents et sanguinaires ont beaucoup de difficultés à supporter l'autorité centralisée imposée par les Connétables granbretons. Au cours d'une réunion secrète avec les hauts membres du clergé Orthodox, ils évoquent la possibilité de déclarer la guerre au Ténébreux Empire. L'Église, prise entre le marteau et l'enclume, négocie officieusement une alliance avec des dignitaires de Granbretanne.

Le Pope Nougirev veut à tout prix préserver les privilèges et les pouvoirs de l'Église Orthodox. Il obtient de Shenegar Trott, la garantie du maintien de son Église dans le pays, en échange de quoi, il abandonne plusieurs postes clefs du Royaume à l'intelligentsia granbretonne.

Afin de se donner davantage de temps pour réaliser ses projets, le Pope ravive les haines seigneuriales internes. Le pays connaît dès lors une période de conflits ou seule une querelle chasse l'autre.

5294 : La Germanie est en guerre contre le Ténébreux Empire. Un exode sans précèdent de germains afflue aux frontières de la Tchekia. Ces affamés constituent une menace supplémentaires par rapport à la famine qui ronge déjà les autochtones, aussi l'Église Orthodox fait-elle abattre systématiquement tout réfugié germain identifié. De son côté, la noblesse d'épée semble vouloir s'unifier contre la menace granbretonne. Quelques Seigneurs de Guerre mobilisent l'ensemble des contingents de mercenaires tchekiens et en appelle au secours financier et politique de l'Orthodoxie.

5295 : En début d'année, l'Église est contrainte par la noblesse de déclarer la guerre à la Granbretanne. Ce subterfuge arrangé donne lieu à la timide bataille de Dun'Hoxia où quelques bataillons de soldats Ecclésiastik sont sacrifiés volontairement par l'Orthodoxie. Avec cette défaite humiliante, l'Église espère convaincre les Seigneurs de Guerre qu'il est de leur intérêt de coopérer avec l'Empire Ténébreux. Cependant, la noblesse tchekienne subodore quelques perfidies dans les manœuvres sournoises du Pope Nougirev. Ces suspicions se révélant exactes, cela signe la rupture définitive entre l'Église Orthodox et la noblesse tchekienne.

Les armées de Gardes Ecclésiastik sont immédiatement reversées dans l'ordre du Vautour. Enfin, l'Église Orthodox coupe tout soutien militaire et financier aux Seigneurs de Guerre. Quelques-uns d'entre eux se rassemblent sous la bannière du Prince Gurut Valdes. C'est la guerre. Cette même année, les légions granbretonnes libèrent la Ville Sainte du Repos Éternel peu avant de l'anéantir.

5296 : La guerre fait rage et ravage le pays. La déclaration de guerre des Seigneurs tchekiens amène des réactions violentes de la part de la Granbretanne qui accélère les déportations pour Londra, l'enrôlement des citoyens tchekiens dans les légions du Vautour, la liquidation en masse des récalcitrants, l'extermination par la torture de villages entiers et le génocide du peuple de Ruthanie.

5297 : L'état des pertes est catastrophique pour la Tchekia et les provinces du nord agonisent littéralement sous la pression granbretonne. En fin d'année, le Haut Commandement tchekien annonce la reddition du pays et se place sous le protectorat de l'Empire Ténébreux.

Dès lors, la noblesse tchekienne organise secrètement ses forces dans l'optique de préparer une insurrection.

5298 : La Tchekia donne à présent l'image d'une nation conquise et soumise. Cependant, dans l'ombre, quelques Seigneurs de Guerre rescapés fomentent l'insurrection et fondent l'armée de libération de la Tchekia.

5299 : En mars, alors que la cohésion des forces d'occupation granbretonnes s'effrite, l'armée de libération tchekienne libère la province de Slovaquie. Elle traverse ensuite la Magyarie et participe à la libération de la Roumania. Le Prince Gurut Valdes commandant en chef de cette armée en profite pour annexer méthodiquement les régions conquises.

5300 : Quelques mois après la libération, le Prince Gurut Valdes, nouveau souverain de la Tchekia, déclare la guerre à la Magyarie et annexe la Principauté. Son Royaume s'étend désormais sur les Provinces de Bohème, de Ruthanie, de Slovaquie, de Magyarie et sur une partie de la Roumania. Cette unification des Provinces sous la même bannière fait de la Tchekia une nation prépondérante dans les Royaumes de l'Est. Le Prince Valdes affiche clairement la volonté de rendre la prospérité d'antan à son Royaume par le développement du commerce et par d'habiles alliances politiques.



La Tchekia en un Clin d'Œil

Dirigeant : Le vieux Roi Emilevitch Trazla,
Le Théocrate Jeremich Rémaron.

Population [5290] : 963 000 Bohêmaques,
408 000 Slovaquiens,
77 000 Ruthaniens,
204 000 Mutants.

Principal Fleuve : Le Dunav, L'Elb.

Sommets les plus élevés : Les Basses Beskydes, le Massif des Hautes Tatras, les Collines de Mora.

Produits importés : Tabac, textile, parfums, lin, charbon, fer.

Produits exportés à partir de 5300 : Bois, kaolin, houille, fer, plomb, zinc, houblon, pomme de terre, maïs, céréales, vin, seigle, cristal, porcelaine, mystille.

régner. Dans cette optique, plus d'un conflit interne a déjà ravagé ce royaume, où une poignée de chevaliers mène des armées de serfs fanatiques contre des voisins rivaux. Récemment, les tchekiens ont même collectionné les démêlés avec la Germanie où quelques démonstrations de forces suivies de pourparlers avec la Maison des Ducs de Köln ont suffit à renvoyer les Seigneurs de Guerres dans leurs pénates.

Les terres tchekiennes seront savamment conquises par le Ténébreux Empire, comme on cueille un fruit bien mûr. Plus d'une vingtaine d'Ordres prendront part à la conquête de la Tchekia ; parmi lesquels les Fourmis, les Loups, les Taupes, les Guêpes, les Chiens, les Corbeaux, les Rats, les Tigres, les Sangliers, les Chèvres, les Gloutons, les Outardes, les Blaireaux, les Vautours et même quelques Mantes.

Les troupes granbretonnes, envoyées pour supporter telle ou telle faction dans les éternelles luttes civiles, prendront progressivement le contrôle des zones stratégiques.

Abusant de la confiance dont ils jouissent, les diplomates de l'Empire se verront confier de plus en plus souvent la gestion des terres, ce qui permettra aux Maître de Guerres de guerroyer tranquillement entre eux.

A l'approche de la chute du Ténébreux Empire, seule une poignée de seigneurs tchekiens aura pris conscience de la sournoise domination granbretonne initiée par le machiavélique Shenegar Trott.

Malgré des tentatives d'actions communes contre la Granbretanne, leurs efforts seront vains jusqu'à la révolution finale orchestrée par Meliadus et pour laquelle la plupart des troupes impériales repartiront en catastrophe pour Londra, sous le harcèlement permanent des rusés tchekiens.

Il faudra néanmoins quelques temps avant que les fiefs respectifs de chacun de ces seigneurs soient suffisamment revitalisés pour pouvoir reprendre leurs anciennes querelles.



Distances et Durée des Voyages en Roumania

De	à	Distance en km	Durée en jours (1)	Durée en jours (2)
Praha	Bradichla	295	3	2
Bradichla	Dun'Hoxia	242	4	2
Dun'Hoxia	Rock'Lothan	368	3	3
Rock'Lothan	Praha	579	4	4
Ville du Repos Eternel	Bradichla	121	7	1

(1) Par voie terrestre et à dos de cheval
(2) Par voie fluviale

Géographie

Royaume d'Europe méridionale, la Tchekia est un pays de montagnes, de plaines et de marais sauvages. A travers ces grands espaces, les rivières représentent des voies de pénétrations et des foyers de vie. Par exemple, le fleuve Dunav forme une artère navigable et vitale en Bohème.

Faune et Flore

La forêt recouvre une grande partie du territoire dans les plaines et les collines. Au-delà, le peuplement forestier s'appauvrit pour faire place aux alpages. Ces étendues sylvestres sont très exploitées pour leur bois, parfois jusque dans des lieux forts reculés et loin de toute civilisation. Le transport des matières premières s'effectue par flottage jusqu'aux cités.

Les forêts sont extrêmement giboyeuses, remplies de hardes de cerfs et de chevreuils, d'ours, de sangliers, de canards, de faisans, de perdrix et de lièvres. Cependant, la chasse est réservée à la noblesse et tout serf pris en train d'enfreindre cette règle est immédiatement passé par les armes.

Climat

Du fait de son éloignement avec la mer du Milieu, le pays connaît des climats rigoureux avec des écarts de températures importants. Les hivers sont rudes et les étés sont chauds et humides.

Voyager en Tchekia

La circulation est libre et non contrôlée dans toutes les Provinces du royaume. En revanche, voyager en Tchekia est loin d'être sans risque ; en effet, brigands, pillards et mercenaires en maraude écument le pays à la recherche de mauvais coups à faire. Ils rançonnent et détroussent systématiquement les malheureux voyageurs sans défense. En revanche, en cas de rapport de force défavorable, ils prennent rapidement la poudre d'escampette.

Provinces, Régions et Cités

Depuis la révolution qui a mis fin, il y a deux siècles, à l'infernale domination de la Moscovie, la Tchekia est un perpétuel foyer de combats et de guerres civiles, supportés par une économie malingre. A l'époque de la Guerre des Joyaux, la Tchekia prit le parti de la Slavie contre les guildes marchandes. Si la nation voisine avait une situation économique suffisante pour s'en remettre, ce n'était pas le cas de la Tchekia, qui est depuis un pays moribond, contraint de chercher de nouveaux capitaux dans des pillages et des raids divers. La Tchekia est partagée en trois entités principales, chacune dotée de structures semi-féodales. Beaucoup de villes ont été détruites au cours du Tragique Millénaire et le niveau de mutation est élevé. Néanmoins, des petites cités ont été rebâties sur les ruines irradiées, et la civilisation a depuis longtemps reconquis une partie de ses droits.

Province de Bohème

"Il était visible que le Ténébreux Empire avait conquis cette province : villes et villages se trouvaient désertés, des cadavres crucifiés pourrissaient sur le bord de la route, les charognards se massaient dans le ciel et sur la terre où l'occasion leur était donnée de festoyer. La nuit était très claire comme si le soleil se trouvait sans cesse à l'horizon, illuminée qu'elle était par les bûchers funèbres des villages, fermes, villas et cités. Et les hordes noires de l'Empire insulaire de Granbretanne bondissaient, l'épée dans une main et la torche dans l'autre, comme des démons de l'enfer, poussant des hurlements déchirants qui retentissaient à travers tout le pays dévasté…

Le matin vint ensuite, petit jour noirci par la fumée des camps lointains, par les champs couverts de cendre et de cadavres ; un petit jour semblable à tous les autres sur une terre écrasée par la Granbretanne."

Conquête de la Tchekia
- Le Dieu Fou II, 7





La Bohème forme un territoire de hautes terres inégalement fracturées, aux versants souvent abruptes. Les traces d'anciennes activités volcaniques sont multiples et il arrive parfois que des secousses sismiques se manifestent.

La Bohème est une région pauvre, au climat rude. Relativement bien peuplées, ses terres sont parsemées d'étangs et de marécages. C'est aussi une région très montagneuse, hérissées de crêtes rocheuses.

Praha (Métropole)

Praha est la capitale de la Tchekia. Ville stratégique, elle est située dans une cuvette étouffée par le manque de place. Elle occupe une position de carrefour commercial.

Les quartiers commerçants portent encore les stigmates de la Guerre des Joyaux. À cette époque, la plupart furent réduits à l'état de ruines et ils sont depuis restés en l'état.

Praha est fortifiée, elle est dominée par l'imposante prison de Bvitaka, où sont emprisonnés tous les ennemis de valeurs capturés sur les champs de bataille. Ces malheureux séjournent ici le temps que leurs familles versent les rançons exigées pour leur liberté. Certains y croupissent depuis des dizaines d'années.

Un des sites les plus étranges de la ville est sans aucun doute l'académie des sciences. Ce vaste monument à l'architecture pesante est séparé en deux bâtiments principaux ; l'unité de recherche et l'unité d'enseignement. Dans la première, quelques prêtres sorciers Orthodox étudient le mouvement des planètes et l'astronomie dans le plus grand secret. Dans la seconde, plusieurs disciplines sont enseignées à une poignée d'élus pressentis pour accéder aux hautes sphères du Clergé.

Praha sera conquise facilement par les légions impériales, ceci après que la garde du Roi Trazla ait été anéantie par les légions du Faucon.

Province de Ruthanie

Petite Province faiblement peuplée, la Ruthanie appartenait autrefois au royaume de Magyarie. Elle fut conquise au prix de pertes colossales et le souvenir de cette époque de grands troubles est encore très vivace dans la mémoire des descendants tchekiens.

Cette région, bien que superbe, respire aujourd'hui la plus grande solitude. Très touchée par les événements de la Guerre des Joyaux, les signes d'épuisement sont partout.

Rock'Lothan (Petite Cité)

Ville d'art et d'histoire, Rock'Lothan est une petite cité sans prétention, placée sous la protection du Seigneur Valdes. En 5295 Rock'Lothan sera détruite par les légions du Tigre et la famille Valdes sera torturée à mort. Seul le Prince Gurut échappera au carnage.

Quelques mois plus tard, Gurut Valdes, alors à la tête de l'insurrection tchekienne, choisira cette ville comme noyau central de son réseau militaire. Des dizaines de kilomètres de tunnels seront aménagés en ce sens, sous les ruines de la ville. C'est donc ici que se tiendront la majorité des réunions secrètes données par les officiers de la nouvelle armée tchekienne.

Province de Slovaquie

La Slovaquie est une puissante Théocratie, placée sous la férule de l'abject Jeremich Rémaron. Ce sinistre Théocrate est extrêmement puissant et très bien protégé. Il adoube des chevaliers et en fait des paladins au service de la religion. En cela, la politique de Rémaron rejoint celle du Pope Nougirev qui ne tolère aucune autre forme de religion que l'Orthodoxie. Le fanatisme des paladins Orthodox en fait des tueurs impassibles qui exterminent au nom de leur foi et pour servir les noirs desseins du Théocrate.

La Slovaquie est détachée de l'autorité du Roi Trazla. Elle dispose d'inépuisables ressources naturelles au travers de ses sources thermales et de ses mines métallifères. Elle est également renommée pour sa bière et ses porcelaines. Les Monts Karpathii s'achèvent en éventail dans les plaines de l'est slovaquien. Plus à l'ouest, la Slovaquie a un caractère steppique avec parfois des périodes de sécheresse très prononcées. Ses sols sont pauvres et très acides car fortement marqués par la Pluie de Feu qui ravagea jadis la région.

Les slovaquiens sont connus pour leur sale caractère et un proverbe dit d'eux qu'ils ne sont que querelles, complots et manigances. Le cruel Prince Gurut Valdes est d'origine slovaquienne. Margrave de son état, c'est lui qui mettra la Magyarie à feu et à sang avant de l'annexer.

Ville Temple de Dun'Hoxia (Grande Cité)

Dun'Hoxia forme la pierre angulaire de la religion Orthodox en Tchekia. C'est en quelque sorte la capitale religieuse du pays. Elle est située au centre d'un riche bassin agricole, à la confluence de plusieurs rivières. La ville est opulente et les prêtres assurent que se sont leurs prières qui confère cette richesse à la cité.

Dun'Hoxia est renommée pour ses kermesses qui s'étalent sur plusieurs semaines par an. C'est ici que vit le Théocrate Rémaron, premier représentant de la religion Orthodox, juste devant le Pope.

La rumeur veut que cette ville et ses environs forment un territoire sacré et neutre où il est interdit de porter armes et armures. Des sections de Paladins Orthodox lourdement armées patrouillent pour s'assurer du respect de cette règle.

C'est à Dun'Hoxia qu'on rencontre les plus grands fanatiques religieux de la Tchekia. Ces âmes égarées viennent chercher ici l'absolution et espèrent ainsi obtenir un aller simple pour le paradis. Certains temples de la ville vont même jusqu'à proposer des cérémonies de suicide qui garantissent le paradis au supplicié, moyennant finances.

C'est dans les environs de Dun'Hoxia que se déroulera le simulacre de bataille du même nom. Contraint d'agir par la noblesse, le Théocrate Rémaron choisira d'engager quelques unités de Gardes Ecclésiastik afin qu'ils tentent de stopper la progression en Slo-



vaquie. Les granbretons, informés de ces mouvements de troupes par l'intermédiaire de Rémaron lui-même, n'auront aucune difficulté à terrasser les soldats. Avec cette défaite humiliante, Rémaron espérera convaincre les Seigneurs tchekiens qu'il vaut mieux coopérer avec l'Empire Ténébreux plutôt que de disparaître. Malheureusement pour lui, c'est l'effet inverse qui sera obtenu et les Seigneurs de Guerre trouveront une unité dans cet ennemi commun qui opprime leur terre.

Bradichla (Cité Moyenne)

"Les granbretons se préparaient à attaquer l'une des dernières villes qui résistait encore : Bradichla. D'Averc y était allé, l'architecture de cette cité était magnifique.

(...) ils s'étaient attendus à trouver le camp du Ténébreux Empire immense mais il était véritablement gigantesque. Au-delà se dressaient les murailles et les tours de la ville de Bradichla."

Conquête de la Tchekia
- Le Dieu Fou II, 8

Bradichla est située dans un site défensif surplombant le fleuve Dunav. Selon les dires de D'Averc, Bradichla est une pure merveille architecturale. La ville est fortement fortifiée et tassée au pied de la citadelle des Mages. Elle doit sa richesse à son important port fluvial et à sa position de nœud commercial. A toutes ces fonctions s'ajoute également celle de capitale industrielle puisque c'est à Bradichla qu'on trouve la puissante manufacture d'armes de Tchekia. Bradichla sera l'ultime cité du royaume à tomber au cours de la campagne granbretonne. La garde de la cité et plusieurs Seigneurs de Guerre prendront une part active à sa défense. Finalement, les sapeurs granbretons seront contraints d'utiliser leur redoutable Tour Noire (Consulter la page 83 de l'Empire Ténébreux à ce sujet) pour mettre à bas les murailles de la cité et soumettre sa population.

Sites Intéressants

La Forêt de Bambous

Cette forêt unique est située en Bohème, à 40 kilomètres au sud de Praha. Elle s'étend sur une superficie de plusieurs milliers d'hectares et est intégralement constituée de bambous mutants atteignant plus de 90 mètres de hauteurs. Ce végétal mutant est doté de qualités exceptionnelles, tant en souplesse qu'en robustesse.

La forêt de bambous est peuplée par d'importantes colonies mutantes qui utilisent les propriétés du bambou pour d'innombrables applications. Ils confectionnent notamment des bâtons de combat d'une résistance et d'une efficacité remarquables.

Bâton de Combat en Bambou de Tchekia

FOR	9	**Dégâts**	1d10
DEX	9	**Structure**	22
Prix	N/A		





La Ville Sainte du Repos Eternel

Située en Ruthanie, la Ville Sainte du Repos Éternel forme une verrue enclavée non loin de la frontière avec la Slovaquie. Cette cité magyare, réputée imprenable, est assiégée par l'armée tchekienne depuis sa fondation. Heureusement, elle fait régulièrement l'objet de pèlerinages armés de la part des magyars, pèlerinages destinés à la ravitailler en troupes et en nourriture.

Si les magyars sont si attachés à cette ville, c'est parce qu'elle contient le Saint Sépulcre qui renferme la tombe de Janos Fran Sovin. Ce sanctuaire a été construit sur une immense plate-forme à l'aide d'énormes blocs de pierre. Sa porte est couverte d'appliques en fer en forme d'épines et son intérieur est plongé dans l'obscurité.

Ce sont les soviniens, fanatiques exaltés, qui défendent la Ville Sainte contre les armées tchekiennes. Ces hommes et ses femmes, placés sous les ordres d'Anatoli Sovicek, sont prêts à tout pour remplir leur mission.

En 5295, les affrontements entre les légions granbretonnes et les armées royales de Tchekia libéreront involontairement la Ville Sainte du siège qui l'étreint depuis des décennies. Hélas, peu de temps après cette libération, la ville sera victime des prétentions territoriales de la Granbretanne.

Temple Orthodox de Thun'Mydun

Ce grand temple est édifié dans la Théocratie de Slovaquie, à la périphérie de la ville de Bradichla. Il est exclusivement habité par des prêtresses de l'Église Orthodox. Son enceinte close est protégée par un quintuple chemin de ronde. En lui-même, le site s'étend sur des centaines d'hectares et comporte des dizaines de bâtiments différents : enceintes, écuries, forges, armureries, églises, temples, dépendances, donjon et souterrains.

Lors de leur initiation, les prêtresses de Thun'Mydun font toutes le vœu absolu de chasteté ; après quoi, la grande prêtresse remet à chacune une toge rouge brodée d'une grande croix stylisée.

Les prêtresses sont entraînées au maniement des armes blanches même si leur niveau de maîtrise reste très moyen et purement théorique.

Lors de la première vague d'assaut granbretonne, Shenegar Trott se servira du Temple de Thun'Mydun comme d'un exemple pour asseoir sa politique de conquête. Il donnera l'assaut du Temple et capturera un grand nombre de prêtresses. Après les avoir rassemblées enchaînées dans la plus grand salle de Thun'Mydun, il laissera ses hommes se livrer sur elles aux bassesses les plus abjectes, ceci pendant plus d'une semaine. A l'issue de ce supplice, toutes les prêtresses seront décapitées à la hache. La grande prêtresse, Xaharne, sera livrée en pâture à une meute de Sangliers avant d'être brûlée vive. Ces actes de barbarie, convaincront définitivement les dignitaires du Clergé Orthodox de l'impérieuse nécessité de se placer sous protectorat granbreton.

La Société Tchekienne

Le Peuple

Les tchekiens forment un peuple d'irréductibles, à l'esprit pratique, rationnel, logique et pas très raffiné. Ils sont d'une nature débonnaire et naïve, plein de fantaisie, sentimentaux et profondément religieux.

L'agriculture et la chasse sont les principales sources de subsistance de la population. Le sol est exploité pour son fer, mais son exportation est très limitée à cause de la mise au ban des commerçants tchekiens qui ont orgueilleusement refusé le totalitarisme des guildes marchandes occidentales.

Les villes sont anciennes et antérieures au Tragique Millénaire. Elles sont généralement dotées de murs de défense archaïques.

Les villages sont le plus souvent blottis à la lisière des bois. Il sont traditionnellement organisés autour d'une grande place, les maisons étant bâties en bois ou en pisé. On retrouve dans l'habitat de très nettes influences germaniques.

Politiquement, le peuple est très divisé et bon nombre de Seigneurs entretiennent de vieilles haines qui sont à l'origine de con-



Prénoms Communs

Balbin, Cenrik, Filleva, Frida, Gustav, Husak, Jan, Jiri, Josef, Karolina, Kars, Konrad, Ladislas, Loona, Manes, Petr, Strougal, Svoboda, Vanceslas, Viktorin, Vlad, Vladislas, Zikmund.

Noms Communs

Brezia, Dobrovsky, Halek, komensky, Masarick, Melantrich, Moravsky, Palacky, Pavel, Podeban, Procopiev, Shyrka, Sova, Vacovsky, Valeslavin, Ziska.

flits plus ou moins violents. Le fait que le Roi Trazla n'ait eu qu'une fille pour lui succéder dans sa lourde tâche n'arrange rien à la situation. On peut dire que seule la religion Orthodox fait l'unanimité.

Les tchekiens ont de tout temps rêvé d'avoir un accès sur la mer pour pouvoir ériger leur Cité de la Mer. En 5299, l'annexion d'une partie de la Roumania leur donnera enfin cette opportunité.

La Noblesse Tchekienne

"La noblesse est le fleuron de toute société. Ses excès sont exquis à mes yeux et représentent un stade supérieur des aspirations de l'humanité."

- Marquis de Pesht

A l'époque du Tragique Millénaire, la noblesse tchekienne se complaît dans une décadence malsaine. Incompétence, oisiveté et excès vont rythmer sa vie jusqu'à l'arrivée du Ténébreux Empire.

Quand le conflit se généralisera, certains nobles relèveront la tête pour prendre les armes contre l'envahisseur, plus par ennui que par réelle prise de conscience d'ailleurs.

Beaucoup comprendront trop tard le danger qui menace leur lignée et nombreux sont ceux qui périront inutilement dans des combats désespérés. Quelques-uns s'allieront à l'envahisseur dans le but de protéger leur fortune et leurs privilèges. Parmi ceux-ci, beaucoup mourront par excès de confiance. Enfin, certains prendront le maquis pour mettre leurs talents de stratège au service de l'insurrection. Ceux-là se rapprocheront définitivement du peuple et acquerront renommée et réputation à la libération. En règle générale, la noblesse tchekienne subira un grand nettoyage pendant l'occupation granbretonne. Cette caste s'en trouvera rajeunie et les survivants reprendront goût à leurs valeurs ancestrales.

Coutumes, Traditions et Folklore

Les coutumes sont particulièrement barbares et les tchekiens se livrent couramment à des exécutions sommaires par décapitation, écartèlement, empalement, pendaison ou lynchage. Aucune mort ne semble assez horrible pour émouvoir un peuple soumis et habitué à voir son sang couler.

Le folklore tchekien est souvent de mauvais goût et il est teinté de fortes influences germaniques. L'art traditionnel est lui aussi particulièrement criard ; par exemple, la salle du trône du palais royal de Praha est décorée de lambris dorés et de tentures de velours. Elle rassemble une collection unique d'étendards royaux tous brodés d'or et incrustés de gemmes.

Parmi d'autres traditions ancestrales, on peut citer la pratique de nombreux chants religieux lors des principales fêtes annuelles ou des kermesses.

L'Armée et les Compagnies de Mercenaires

La Tchekia est un pays fortement militarisé, du fait de son comportement particulièrement agressif vis-à-vis de ses voisins. Les tchekiens sont les héritiers d'une longue tradition guerrière et c'est ici qu'on trouve quelques-uns des plus grands combattants des Royaumes de l'Est.

A l'image des magyars, l'entraînement est extrêmement poussé et fait appel à toutes les techniques de guerre. En revanche, le peuple tchekien se montre plus conquérant et ambitieux que son modeste voisin.

Les Maîtres de Guerre tchekiens sont réputés pour sillonner les champs de bataille en quête de gloire et à la recherche d'un lieu pour mourir. En guerre, ils appliquent le principe de la guerre éclair. Ainsi, dès qu'ils arrivent sur de nouveaux territoires, ils s'empressent d'attaquer avant que les autochtones n'aient put réagir. Ils pillent, violent, massacrent puis disparaissent.

L'ost est obligatoire mais sa durée est très variable suivant les Seigneuries et les régions. Il va généralement de 1 à 15 ans. Les forces de sûreté, les gardes frontières et les armées royales représentent un effectif de plus de 40 000 combattants encadrés par des tribuns militaires. Les Gardes Ecclésiastik comptent à eux seuls plus de 60 000 hommes et chevaliers.

Les Chiens de Guerre : Compagnie de 160 Combattants

Cette compagnie de mercenaires s'est rendue tristement célèbre pour ses massacres de villages et ses actions de répression contre les soulèvement paysans. C'est cette même compagnie qui écrasa en 5287, l'insurrection menée par le jeune serf Windo Vassivitch qui se révoltait contre l'esclavage imposé par le port des Scarabées de Réa.

Les Chiens de Guerre sont placés sous les ordres du Capitaine Goran Signu qui se charge d'entretenir leur ignoble réputation d'égorgeurs, d'étrangleurs et d'éventreurs. En revanche, ces hommes n'ont jamais eu à démontrer d'une quelconque valeur militaire face à des troupes dignes de ce nom.

En 5295 cette compagnie de soudards sera intégrée dans l'ordre du Vautour, peu avant d'être engagée et anéantie sur le front de Kamarg.





L'Eglise Orthodox

Bien qu'elle ait une influence très limitée dans le restant de l'Europe, l'Église Orthodox est sans aucun doute l'une des formes de religion les plus puissantes des Royaumes de l'Est. Cela est encore plus marqué en Tchekia, où cette religion a dépassé le pouvoir de la noblesse, la supplantant dans toutes les tâches de gestion et de politique.

Les prédicateurs de cette foi sont nombreux et ils prêchent la "Parole du Dieu", exterminant parfois sauvagement les impies et les païens s'opposant à leur hégémonie. Depuis qu'elle a acquis la certitude totale de sa puissance, l'Église Orthodox forme des milliers d'extrémistes afin qu'ils servent ses intérêts et garantissent sa popularité. Les hauts membres du Clergé sont chargés de convertir les Puissants de Tchekia, qui assurent les ressources financières et un appui politique indispensables. Le résultat est plutôt satisfaisant puisque aujourd'hui, l'Orthodoxie possède près de 60% des terres de Tchekia. De son côté, la noblesse n'a plus comme réel privilège que celui de pratiquer la guerre et encore sous couvert de la bénédiction expresse de l'Église.

D'ailleurs celle-ci entretient soigneusement un climat malsain qui vise à diviser les Seigneurs locaux pour régner plus facilement.

Les pouvoirs du Clergé semblent illimités. Par exemple, les Prêtres Orthodox peuvent à loisir confisquer les biens de tout tchekien vivant dans leur zone d'influence. Ils peuvent châtier, sans exception, tous ceux convaincus de trahison ou de péchés mortels. Ils ont encore le pouvoir d'excommunier les membres de la noblesse et celui de lancer les croisades.

L'Orthodoxie a plusieurs fois mobilisé ses troupes pour écraser dans le sang des insurrections et les émeutes de la faim menées par les masses populaires. Depuis cette époque, les serfs sont sous le contrôle de l'Église et c'est également l'Orthodoxie qui finance les recherches scientifiques et qui possède la plus puissante armée du pays.

L'histoire raconte qu'autrefois, la lignée des rois de Wroclaw refusa l'hégémonie imposée par l'Orthodoxie. L'Église n'eut pas d'autre possibilité que celle de déclarer la guerre à cette dynastie félonne. Cela conduit à un gigantesque carnage au cours duquel la lignée des Wroclaw fut pratiquement exterminée. C'est à cette époque que la Moscovie comprit le risque que représentait les tchekiens à ses frontières et que le Czar de l'époque décida de laisser une garnison permanente dans les murailles d'Altaïr.

Aujourd'hui, la noblesse tchekienne manifeste quelques velléités de révolte vis-à-vis de la tyrannie Orthodox. Cependant, le Roi Trazla n'a malheureusement qu'une fille pour lui succéder - son fils ayant perdu la vie dans un dramatique accident de chasse - et les prétendants à la couronne sont forts nombreux et divisés. Cette situation empêche les Seigneurs d'unir leurs bannières et sert les intérêts de l'Orthodoxie.

La Horde du Blizzard : Bataillon de 600 Combattants

A l'inverse, la Horde du Blizzard fait partie des plus puissantes et des plus illustres compagnies de mercenaires sillonnant les Royaumes de l'Est.

Ces hommes, aux ordres du Commandant Irvyn Oriev sont parfaitement bien entraînés et sont capables de véritables prouesses guerrières sur un champ de bataille. On les reconnaît à leurs longues chevelures qu'ils portent enduites d'un colorant donnant des reflets argentés.

Lors de la conquête granbretonne, la Horde du Blizzard entrera au service du Seigneur de Guerre Gurut Valdes. Elle l'accompagnera dans toutes ses pérégrinations, jusqu'à son accession au trône de Tchekia.

Les Hélices : Section de 40 Combattants

Les Hélices forment une petite unité de mercenaires sans prétention si ce n'est leur étrange mode de déplacement. En effet, ces hommes et femmes sont équipés de moteurs à hélices qu'ils peuvent encastrer dans l'avant bras gauche de leur armure. Une fois en fonctionnement, ce dispositif leur permet de faire des bonds entre collines et leur assure des déplacements rapides.

Cette unité est placée sous le commandement du Sergent Vanec Lihivicht. Elle sera anéantie à la bataille de Bradichla en prenant part à sa défense.

Les Gardes Ecclésiastik : Armée de 60 000 Combattants

Il ne s'agit pas ici d'une compagnie de mercenaires traditionnelle mais simplement de l'armée de l'Église Orthodox. Ces Gardes sont estimés à plus de 60 000 combattants. Ils sont très bien équipés, très bien entraînés et ont déjà eu l'occasion de se mesurer à plusieurs autres entités militaires telles que les Toges Noires ou les Chevaliers Génétiques.

Leurs formations militaires sont divisées en soixante unités opérationnelles mixtes, composées à part égales de fantassins, de cavaliers et d'arbalétriers.

Chaque Garde Ecclésiastik est armé au cours d'une cérémonie où il prête allégeance à sa foi. A cette issue, il s'estime investi d'une mission divine et il est convaincu que son devoir est de triompher des adversaires de l'Église Orthodox.

On reconnaît facilement un Garde Ecclésiastik aux croix étincelantes qui ornent son pourpoint mais également au disque de combat que chacun d'entre eux porte emboîté sur la partie pecto-





rale de son armure. Cette arme de lancer, propre à leur caste, est capable de décapiter un homme tant son tranchant est aiguisé.

Disque de Combat

FOR	8	Dégâts	1d8+3
DEX	12	Structure	15
Prix	N/A		

Les Cultes et l'Eglise

Comme nous l'avons vu précédemment, la seule religion autorisée en Tchekia est la religion Orthodox.

En cela, le Pope Vladislav Nougirev et le Théocrate Jeremich Rémaron poursuivent la brillante stratégie de leurs aînés qui consiste à organiser la traque et l'exécution systématique de tout représentant de l'Église du Vrai Dieu ou du Sincère Repentir.

En Tchekia, le Clergé est ultra puissant et très bien structuré. Ses leaders commandent à la Garde Ecclésiastik dont les forces sont supérieures à celles de l'armée royale.

De même, l'Orthodoxie finance secrètement des recherches scientifiques diverses et variées. Elle possède notamment plusieurs laboratoires dans lesquels des Sorciers se livrent à des expériences obscures et mystiques au cours desquelles ils outrepassent tous les interdits.

Les tchekiens sont donc élevés dès leur plus jeune âge dans un fanatisme extrême vis-à-vis de leur religion.

Technologie et Science

Il existe d'innombrables applications scientifiques à travers tout le royaume de Tchekia. En effet, les compagnies de mercenaires se montrent particulièrement friandes d'artefacts en tout genre leur permettant de surclasser leurs adversaires sur les champs de batailles.

Ces hommes paient chers pour s'équiper des meilleures armes, armures et gadgets disponibles sur le marché. La plupart des mercenaires possède des objets plus ou moins rares, supposés issus de la lointaine science des Anciens.

De même, on rencontre des applications scientifiques farfelues telles que les moteurs rotatifs utilisés par les combattants Hélices.

Les académies sont nombreuses et presque toutes financées par l'Église Orthodox.

La recherche appliquée se développe beaucoup dans le secteur militaire et quelque peu dans les domaines de la chimie, de la physique, de la biologie et de la médecine de guerre.

Pour le peuple, la science est considérée comme une discipline magique et les Hauts dignitaires du Clergé Orthodox entretiennent soigneusement cette aura divine.

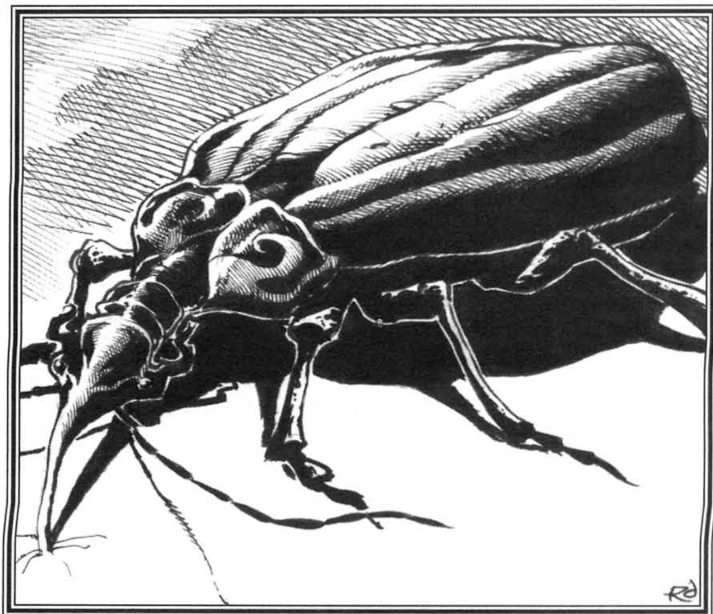
Les Scarabées de Réa

Les Scarabées de Réa constituent une des plus horribles créations issues des laboratoires des Sorciers Orthodox. La genèse de cette race d'insectes mutants est consécutive à la grande révolte des serfs qui se déroula en 4861. A cette époque, l'Orthodoxie décida de trouver un moyen lui permettant de soumettre les opposants à son régime et c'est ainsi que naquirent les sinistres Scarabées de Réa.

Ces horribles créatures noires ont la taille et la forme générale d'un gros scarabée. Ce sont des parasites qui se nourrissent du sang de leur hôte d'accueil. Télépathes, ils ont la capacité de ressentir et d'interpréter les sentiments humains. De plus, leur organisme génère une forme de poison mortel qui peut être inoculé à tout moment au porteur. Le fait est qu'un scarabée qui perçoit les velléités de révolte de la part de son porteur riposte immédiatement par une piqûre mortelle. Les Scarabées constituent donc des moyens particulièrement efficaces d'asservissement de la race humaine et surtout des serfs.

Les Scarabées de Réa se portent sous la chevelure pour dissimuler leur existence. Ils ont une espérance de vie proche de dix ans. Une fois mort, ils se détachent et tombent. Les scarabées sont élevés sur des bœufs, en colonie de plusieurs centaines d'individus. Ce n'est qu'à l'âge adulte que les Sorciers les installent sur des serfs.

Aujourd'hui, les Sorciers Orthodox sont les seuls à connaître l'ancienne technique d'insémination des Scarabées de Réa. Ils sont également les seuls à détenir la formule secrète de l'antidote qui permet de tuer le Scarabée sans provoquer la mort de son porteur.



Personnalités et Créatures

Lord Boss Hoth - 49 ans

Seigneur Granbreton de l'Ordre du Faucon

Boss Hoth est un vieux seigneur issu de l'aristocratie granbretonne. Parfait rejeton de Shenegar Trott, il porte comme heaume une caricature de son propre visage.

Physiquement, sa silhouette inhumaine et son attitude menaçante ne laissent planer aucun doute sur la noirceur de son âme. Sous son heaume étincelant, se dissimule la marque de la science impériale par l'intermédiaire des implants de quatre crocs de loups substitués à ses canines.

Hoth est considéré par ses pairs comme étant un excellent négociateur et il est réputé invincible au maniement du cimeterre. Il est parfois victime d'un dédoublement de personnalité durant lequel il a les travers d'un véritable maniaque sexuel.

En Tchekia, Boss Hoth sera chargé de mettre en application la politique de conquête du Ténébreux Empire. Il mènera un combat acharné contre les Seigneurs de Guerre tchekiens.

Une fois le pays soumis, il prendra ses quartiers à Bradichla jusqu'à la libération de la ville, au cours de laquelle il sera tué avec tout son bataillon.



Lord Boss Hoth

FOR 14	**CON 13**	**TAI 17**	**INT 18**	**POU 10**
DEX 15	**APP 06**			

Points de Vie : 15

Armure : Plaques granbretonnes avec heaume 1d10+2

Alliance : +7, - 28

Modificateur aux Dégâts : +1d4

Armes : *Tromblon* 49%, dégâts 2d6+3 - *Cimeterre* 117%, dégâts 1d8+1+MD, Pds 19 - *Crocs de Loups* 63%, dégâts 1d8+MD.

Compétences : Éloquence 89%, Esquive 87%, Europe 65%, Idiome Secret 100%, Marchander 105%, Sagacité 92%.

Secrets Technologiques : Tromblon. Le Tromblon est une sorte de fusil à canon évasé capable de tirer des projectiles à courte distance avec une grande dispersion. L'arme de Boss Hoth est munie d'une crosse en argent, rehaussée par des dizaines de joyaux et d'émaux rares. Sa valeur est inestimable.

La Confrérie des Marchands de Rêves

Les Marchands de Rêves représentent une très ancienne confrérie de Sorciers qui produisent et commercialisent une substance appelée Mystille.

Le Mystille est une plante mutante qui pousse exclusivement en Tchekia. Elle produit des fruits bleus de la taille et de la forme d'une noisette. A l'état pur, le Mystille est un poison violent. Cependant, une fois travaillé par les Marchands de Rêves, il devient une drogue particulièrement recherchée.

Depuis des temps immémoriaux, ceux qui consomment le Mystille prétendent accéder à un autre monde. Il s'agirait d'une Planète Rouge qu'ils décrivent comme un univers où s'interfère magie et transcendantal. Dans cet autre monde, ils vivent des aventures trépidantes et parfois mortelles. Ils prétendent rencontrer d'autres formes de vie, voyager à travers le temps et l'espace, et se faire des amis. Quelques-uns assurent même avoir déjà bénéficié de l'aide de ces mystérieux étrangers, sur le monde de la Terre du Tragique Millénaire.

Toujours est-il que la consommation régulière de Mystille amplifie le champ de conscience et entraîne l'augmentation de 1d3

points en INT et en POU. En revanche, les Mystillophages voient leur peau bleuir et supportent très difficilement la lumière solaire.

Aigle Bohémien

Les Aigles Bohémiens sont une espèce mutante de rapaces diurnes pouvant atteindre 12 mètres d'envergure. Leur vol plané est superbe et leurs serres puissantes.

Très rares du fait de leur faible fécondité, les Aigles exècrent la compagnie de leurs semblables et tolèrent à peine la présence des femelles à la saison des amours. En cas de rencontre entre deux spécimens de même sexe, l'affrontement est inévitable et peut dans certain cas conduire à la mort d'un des belligérants.

Les Aigles sont particulièrement difficiles à dresser. Cependant, l'expérience aidant, ces rapaces arrivent à assimiler de nouveaux talents et finissent par tolérer la présence de l'homme qui peut alors les enfourcher.

Aigle Bohémien Sauvage

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	8d6	28
CON	4d6	14
TAI	10d6	35
INT	1d6	04
POU	1d6	04
DEX	2d6+12	19

Points de Vie Moyens : 25

Armure : 3 points de plumage

Déplacement : Vol 12, Course 3

Modificateur aux Dégâts Moyen : +4d6

Armes Naturelles : *Coup d'Aile* 35%, dégâts 1d4+MD - *Coups de Bec* 50%, dégâts 1d10 - *Serres (x2)* 50%, dégâts 1d6+2+MD.

Compétences : Chercher 50%, Esquive en Vol 50%.





L'Ukranie





Dans ce pays, les lois sont inexistantes et promettent de le rester encore pour très longtemps.

Histoire

L'histoire de cette terre, peu développée économiquement, se décline simplement. Faiblement peuplée et essentiellement rurale ou minière, l'Ukranie n'est plus aujourd'hui que le fantôme de son lointain passé. Il faut dire que l'ensemble de son territoire a été littéralement englouti lors du Tragique Millénaire, provoquant la disparition de la majeure partie de sa population ou sa fuite vers des contrées plus clémentes.

C'est seulement trois siècles avant les romans d'Hawkmoon, à l'époque de l'ascension de l'Empire Moscovien, que les hommes sont progressivement revenus dans le pays, attirés par la perspective de ces vastes étendues arables attendant d'être cultivées. Des communautés agricoles sont donc nées un peu partout, protégées des hordes mutantes belliqueuses par des remparts de bois et des fossés hérissés de piques empoisonnées.

Depuis cette époque, l'Ukranie est puissamment liée à la Moscovie et on peut affirmer que les ukraniens tiennent leurs grands frères moscoviens en très haute estime.

Aujourd'hui, les anciennes cités ont pratiquement toutes été abandonnées à l'exception de Kiev, depuis laquelle le prince Goradz a revendiqué le pays entier et a établi sa capitale. En fait, la puissance de ce roitelet arriviste ne lui permet pas de contrôler un territoire de plus de 50 kilomètres autour de Kiev. Depuis l'effondrement de l'Empire de Moscovie, Goradz complote, intrigue, achète et soudoie pour obtenir toutes les alliances qui lui permettraient de défier impunément le pouvoir du Czar Nikoleï III. C'est d'ailleurs l'attaque éclair granbretonne menée en 5290 contre Kerninsburg qui lui a permis d'asseoir confortablement son influence dans son pays, ancienne province moscovienne.

Devant l'ascension granbretonne et la chute de la Moscovie, le prince Goradz composera une attitude de neutralité jusqu'à ce que le Ténébreux Empire soit à ses portes. Un marché bilatéral sera passé avec les ambassadeurs dépêchés par Huon. Celui-ci stipulera qu'en échange du titre de connétable de la légion du Faucon et de l'appui de la Granbretanne dans l'élimination du péril mutant qui gangrène l'Ukranie, Goradz deviendrait vassal du Ténébreux Empire et collaborerait aux actions de guerre contre la Turkia.

Les deux partis respecteront scrupuleusement leurs engagements et Goradz verra rapidement son autorité s'étendre au-delà des environs de Kiev grâce aux campagnes anti-mutants menées par les ordres du Taureau, du Requin et du Mutant. La Granbretanne formera et entraînera également des milices ukraniennes pour qu'elles assument seules la lutte contre les mutants après que les légions de Saka Gerden aient fait un premier nettoyage sommaire mais encourageant.

Une fois son pays consolidé, Goradz accélérera considérablement sa militarisation, et ce pendant que les relations diplomatiques de l'Ukranie avec ses principaux voisins resteront fragiles.

Après la chute du Ténébreux Empire, Goradz restera maître de ses terres fraîchement pacifiées. Plusieurs reliquats des légions granbretonnes trouveront asile à son service pour devenir le fer de lance de sa nouvelle armée.

Menacé par la Moscovie asphyxiée et en quête de terres nouvelles, Goradz nommera un ancien Connétable du Requin, le Prince Squale de Birmingham, à la tête de cette force militaire. Ce brillant général devra s'opposer à la Moscovie et bientôt à l'Asiacommunista à laquelle il résistera farouchement, laissant aux nations européennes le temps de préparer une riposte…

Géographie

L'Ukranie est un pays au relief assez peu accidenté. Elle forme un ensemble de vastes plaines dessinées par de basses collines ondoyantes qui s'achèvent sur les contours de la Marche de Cri-





Evénements Futurs

De 5290 à 5294 : L'Ukranie est sujette à la plus totale anarchie, loin du fracas des luttes européennes. Le Prince Goradz fait appel à plusieurs équipes de mercenaires afin qu'ils identifient et éliminent le Prince des Khanats. Ces expéditions sont matées une à une et bien peu de mercenaires en reviennent. Les exactions du Dieu Fou et de ses adorateurs sont au centre des préoccupations quotidiennes des ukraniens. Ailleurs commence et se poursuit l'agonie des Royaumes de l'Est. Les premiers échos des conquêtes granbretonnes donnent naissance aux plus sinistres légendes.

5295 : Les Khanats lancent plusieurs contre-offensives sur des villages ukraniens, semant mort et désolation sur leur passage.

Pendant ce temps et malgré ces fâcheux désagréments, l'imperturbable Prince Goradz tente d'étendre sa domination en essayant de négocier des alliances avec les villes de Kharkov et d'Odessa. Son projet est un fiasco et toutes les relations diplomatiques et commerciales sont finalement rompues avec ses deux cités.

En désespoir de cause, Goradz commence à s'intéresser aux conquérants granbretons, avec lesquels il entame des négociations secrètes.

5296 : En milieu d'année, les premières légions granbretonnes, principalement des masques de Morses, de Sangliers et de Taureaux, pénètrent dans le pays par le nord (Karpathes) et par l'ouest (Magyarie conquise).

A cette annonce, le prince Goradz envoie plusieurs caravanes d'ambassadeurs afin d'accueillir les nouveaux venus. Ceux-ci sont immédiatement conduits vers Kiev où les légions impériales sont reçues avec tous les égards. Après quelques jours de négociation, Goradz est nommé connétable du Faucon et l'Ukranie devient un protectorat granbreton.

5297 : C'est le début des campagnes d'extermination des mutants. Ce conflit, baptisé "la guerre des Khanats", va mobiliser un important contingent de masques de Taureaux, de Faucons, de Requins et de Mutants.

Cette même année, les légions granbretonnes rasent la cité d'Odessa sur ordre du prince Goradz. Les mutants des Khanats organisent plusieurs contre-offensives sur de petits villages isolés. Ces représailles terrorisent les ukraniens mais n'enrayent pas la campagne d'extermination granbretonne.

Au cours des mois suivants, les missions punitives granbretonnes pénètrent de plus en plus profondément dans les Khanats, anéantissant toute forme de résistance et massacrant plusieurs centaines de milliers de mutants inoffensifs. Cette page de l'histoire restera comme l'une des plus sanglante du pays.

L'Empire Ténébreux profite du marasme ambiant pour inviter les moins asociaux des prisonniers mutants à renforcer les rangs de l'ordre du Mutant, pour le plus grand plaisir du Grand Maître Sarran Rappanus.

5298 : Après la disparition suspecte de son prédécesseur, Sarran Rappanus, c'est Eldeybar qui est nommé Grand Connétable de l'ordre du Mutant. Connu pour ses multiples talents mentaux et reconnu pour sa sauvagerie notoire, Eldeybar est immédiatement chargé de poursuivre la purification de l'Ukranie.

En milieu d'année, les Khanats lancent une ultime contre-offensive qui est un échec total. Finalement, Eldeybar et ses légions parviennent jusqu'à Scytadel, la capitale mutante. Assisté par un fort contingent de Crapaciers conduits par l'ordre du Tatou, ils réalisent un nettoyage de la ville et détruisent ainsi le symbole qu'elle représente pour les mutants.

Les Khanats sont enfin domptés et l'Ukranie devient un royaume à part entière. C'est à ce moment que le pays connaît un fort essor et prend toute son envergure.

Au cours de cette année Hawkmoon et ses compagnons d'aventure sillonnent l'Ukranie à la recherche de Yisselda (et indirectement de l'amulette rouge). Après avoir découvert sa tanière et récupère sa bien-aimée, Hawkmoon tue finalement le Dieu Fou.

5299 : A la chute de Londra, l'Ukranie devient une terre d'accueil pour les exilés granbretons fuyant la vindicte des peuplades européennes. L'armée ukranienne gonfle de jour en jour et devient l'une des plus redoutables de l'après-guerre.

5300 : Les échanges commerciaux débutent avec les pays frontaliers, notamment avec les Karpathes et avec la Moscovie. Des milliers de colons émigrent en Ukranie pour s'y installer et profiter de ces terres fertiles, laissées à l'abandon. Une ère de prospérité semble se profiler à l'horizon de ce jeune royaume, pour la plus grande satisfaction du Roi Goradz...

miée, les plages de sable de la Mer Noire, ainsi que sur celles de la mer d'Azov.

Faune et Flore

Dévastée par la Pluie de Feu, la terre d'Ukranie porte encore les profondes cicatrices des événements passés. C'est un pays particulièrement désolé. Ainsi, à seulement une journée de cheval des grandes cités, on pénètre dans les terres non revendiquées qui sont de vastes étendues non cartographiées. En ces lieux, les hommes ne sont pas les bienvenus et les mutants règnent en maîtres avec par exemple des hordes d'Insectoïdes capables de dévorer un homme en quelques minutes.

La radioactivité est forte et omniprésente, imprégnant chaque ruine et chaque repère. L'herbe est jaunâtre et maladive ; de même, les arbustes sont rabougris. Même les rocailles offrent des couleurs lugubres et ténébreuses.

Ce No Man's Lands est parsemé de lieux mystérieux et inexplorés dans lesquels disparaissent de nombreux aventuriers téméraires.

Aux environs de Kiev et de Kharkov, des pâturages abondants offrent aux troupeaux nomades d'herbivores une variété coriace



L'Ukranie en un Clin d'Œil

Dirigeant : Le Prince Goradz.

Population [5290] : 1 220 000 Ukraniens,
1 150 000 Mutants.

Principal Fleuve : Le Denether (Dniepr).

Sommets les plus élevés : le Pic du Pamir (7498 mètres).

Produits importés : Néant.

Produits exportés à partir de 5300 : Néant.

d'herbe mutante et de petits arbustes produisent des baies aux propriétés hallucinogènes étranges.

Pour dissuader les curieux, on colporte des histoires de tribus mutantes anthropophages ou de créatures plus monstrueuses encore. Cette atmosphère apocalyptique conjuguée aux exactions du Dieu Fou qui a élu domicile en ces terres font de l'Ukranie la terre de toutes les découvertes et de tous les dangers.

On atteint le summum du risque en pénétrant dans les Khanats. Cette vaste région, particulièrement hostile forme un refuge pour les mutants de toutes sortes. D'ailleurs, des rumeurs étranges courent sur des bandes de mutants déments et puissants que les pionniers ukraniens ont peine à repousser. C'est en vérité en Ukranie qu'eurent lieu quelques-unes des pires mutations de l'Europe, aussi la population humaine isole-t-elle et tue-t-elle tous les mutants dès qu'elle le peut. Malheureusement pour elle, c'est généralement l'inverse qui se produit lors de ces tentatives. Pour ces raisons, les ukraniens sont renfermés et repliés sur eux-mêmes. Ils sont terrifiés par les mutants et se montrent soupçonneux avec les étrangers.

Climat

Les effets surnaturels de la Crimiée se font encore sentir ici, particulièrement dans le sud du pays où le climat est très stable et plutôt clément. La neige n'est présente que durant les quatre mois d'hiver et parfois moins. En revanche, de violentes tempêtes acides frappent régulièrement les plaines. Si elles sont inoffensives pour l'homme, elles sont particulièrement corrosives et ont une fâcheuse tendance à détériorer toutes les matières métalliques.

Voyager en Ukranie

L'Ukranie est un pays mystique par excellence, berceau de toutes les mutations possibles et imaginables. C'est une terre morte, qui renaît timidement des cendres du Tragique Millénaire, une sorte de refuge pour les bandits, les rebelles et les mutants, un peu comme l'Amérique au siècle dernier. Pour toutes ces raisons, des fugitifs peuvent y trouver une terre d'accueil et une relative sécurité.



Distances et Durée des Voyages en Roumania

De	à	Distance en km	Durée en jours (1)
Kiev	Kharkov	472	8
Odessa	Scytadel	448	16
Kharkov	Odessa	370	7
Scytadel	Kiev	329	12

(1) Par voie terrestre et à dos de cheval

En Ukranie, les lois sont inexistantes et le resteront encore pour très longtemps.

L'Ukranie dispose de formidables ressources aventureuses et elle est le berceau de nombreuses merveilles qui comme le pont de vie attendent d'être redécouvertes. C'est cependant une contrée cruelle et sans pitié qui élimine systématiquement les plus faibles. Seule la loi du plus fort prévôt et l'homme évolue ici dans un perpétuel combat pour sa survie. De fait, voyager dans ces terres s'avère particulièrement risqué, voire suicidaire...

Grandes Régions et Principales Cités

Kiev (Métropole)

La principauté slave de Kiev est la capitale de l'Ukranie. Avec ses proches environs, sa population dépasse 100 000 âmes, ce qui est considérable.

Les imposantes fortifications de la cité ont été érigées à l'aube du quatrième millénaire, pour protéger sa population humaine des raids mutants meurtriers qui continuent à ruiner le pays. La muraille extérieure se dresse à plus de 30 mètres de haut pour une épaisseur de 50 mètres à la base.

L'artisanat est très développé à Kiev, notamment pour ce qui est du travail du cuir, de la laine et du métal.

La ville est scindée en trois quartiers distincts et principaux ; le quartier aristocratique et bourgeois, le quartier du monastère de Lavra avec ses escaliers et ses galeries enfoncées dans le côteau qui domine le fleuve Denether, et le quartier des artisans et des citadins.

La cité slave renaîtra après le succès rencontré lors de l'épuration mutante conduite par le Baron Saka Gerden. Cela permettra de revaloriser le site et de donner une impulsion significative au pays. Elle deviendra un centre militaire important doté de plusieurs forteresses et d'une forte garnison.

Kharkov (Grande Cité)

La ville a été reconstruite au début du siècle par une communauté de réfugiés venus s'abriter dans ces ruines désertées. Aujourd'hui, elle assure le double rôle de forteresse et de plate-forme marchande (malgré la faible activité du pays).

Son architecture est monotone offrant les reliefs d'une ville plate, sans verdure, envahie par un lierre mutant coriace, lors des canicules estivales.

Le gouverneur Slavozensky est complètement détaché de l'autorité du Prince Goradz (qui lorgne officieusement sur sa cité). Il se refuse à payer l'impôt, préférant utiliser les fonds disponibles à louer les services de compagnies de mercenaires européens chargées d'assurer la protection de sa cité contre toute agression et notamment contre le péril mutant. A maintes reprises, Slavozensky s'est même opposé à l'entrée du prince dans sa ville...

Lors de la conquête granbretonne et après l'alliance de Goradz avec les sbires du Ténébreux Empire, le gouverneur fera les frais de ces affronts. Sa cité subira un siège de plusieurs jours avant de capituler devant les hordes du Faucon. Par la suite, le sac d'Odessa convaincra définitivement Slavozensky de se soumettre à l'autorité de Goradz. Il deviendra d'ailleurs un de ses plus loyaux sujets.

Odessa : la Cité de la Mer (Cité Moyenne)

"(...) ils virent de la fumée s'élever au loin, une fumée épaisse et nauséabonde qui restait près de la terre. Hawkmoon savait très bien ce que cette fumée signifiait mais ne fit aucune remarque ; quand ils arrivèrent dans la ville en flammes, ils virent un immense bûcher composé de cadavres nus - hommes, femmes, enfants auxquels étaient mêlés les dépouilles des animaux.

C'était cette pyramide de chair fumante qui dégageait cette odeur aussi atroce et Hawkmoon savait qu'une seule race était capable de telles actions. Les cavaliers étaient dans le vrai. Les soldats du Ténébreux Empire étaient tout proches. Un bataillon entier avait dû s'emparer de la ville, la piller et y mettre le feu."

- Le Dieu Fou II, 2 -

Odessa est une cité portuaire de moyenne envergure mais c'est avant tout un des grands ports de la Mer Noire. Au cours des siè-





cles, la ville a affirmé sa vocation commerciale en développant des relations économiques avec la Bulgaria, la Roumania, les Karpathes et dans une moindre mesure avec l'Archiduché moscovien du Kerch.

Le jeune prince Téhyre d'Odessa dirige cette opulente cité et ses environs sur une région de plus de 30 kilomètres autour de son palais. Il est prétendant à la couronne d'Ukranie au même titre que Goradz de Kiev.

Afin d'éliminer la menace que représente ce rival, Goradz ordonnera le sac d'Odessa par les légions granbretonnes pour haute trahison envers sa couronne. Il affirmera ainsi son autorité sur les populations turbulentes de cette région et deviendra le seul et unique monarque du royaume. Quand à Téhyre d'Odessa, il finira empalé avec quelques-uns de ses plus loyaux vassaux.

Les Khanats

Véritable état dans l'état, les Khanats délimitent un immense territoire aux frontières mouvantes et incertaines. De mémoire d'ukranien, cette région hostile a toujours formé une terre d'asile pour les monstruosités et les déviants de toute sorte. Cette légende s'est répandue à travers tous les Royaumes de l'Est et les Khanats accueillent aujourd'hui plus d'un million de mutants.

A l'instar de leurs cousins européens, les mutants des Khanats sont la plupart du temps des êtres primitifs. Ces animaux particulièrement ignorants ont bien souvent l'apparence de singes.

Habituellement, ils n'ont pas l'intelligence de l'homme mais ils savent tout de même construire des instruments, des armes, manipulent le feu et comptent même parmi eux quelques sorciers et érudits.

Les mutants vivent en autarcie presque totale. Ils entretiennent des liens soutenus avec quelques ukraniens audacieux avec lesquels ils troquent, échangent, vendent ou achètent, principalement des armes. Tous les types de marchés sont possibles, selon les besoins des uns et des autres...

Ces mutants forment une civilisation millénaire, parfaitement structurée et organisée. Le plus bel exemple d'ordre social est sans nul doute Scytadel, la capitale des Khanats, qui témoigne d'une organisation au moins identique à celle des villes humaines.

Plusieurs autres petits villages, baptisés Khanats, truffent cette vaste région. Ils n'ont eux aussi rien à envier à leurs homologues humains.

De très longue date, les Khanats sont en guerre contre l'Ukranie et la Moscovie. Les hordes des mutants Portes-Flammes incendient des villages entiers aux environs des frontières et parfois loin à l'intérieur des terres. Lors de ces raids sanglants, les mutants massacrent et violent tout ce qui se trouve sur leur passage, sans accorder aucun quartier.

Dernier détail, à l'intérieur des Khanats, l'insécurité est totale pour les humains et seuls les mutants ou assimilés peuvent espérer survivre et s'installer dans ces territoires frappés d'interdiction par décret du Prince Goradz.

Scytadel : la Cité Mutante (Grande Cité)

Cette cité singulière est la capitale des Khanats. Ville fortifiée, faite de concrétions, Scytadel a une architecture baroque et hors normes. Elle ne ressemble à aucune autre cité de par sa population. Pour la communauté mutante, Scytadel est un modèle d'ordre car la cité et ses environs sont capables d'assurer la subsistance de sa population grâce aux cultures et à l'élevage. Cette ville possède même un funérarium et un crématorium rustiques.

Le monument le plus extraordinaire de Scytadel est sans nul doute la Grande Tour qui se dresse en plein milieu de la ville. En effet, les mutants des Khanats vouent un culte aux cieux. Ils pensent pouvoir fuir le monde qui les opprime en s'évadant dans le ciel. C'est pourquoi ils construisent sans relâche cette tour qui culmine aujourd'hui à plus de 1850 mètres d'altitude, sa base faisant presque 3 kilomètres de diamètre.

Scytadel est dirigée par un Prince Mutant du nom de Gléneorfydan qui est un des derniers seigneurs mutants issu du peuple Hyfrït. On dit de lui qu'il est le fondateur de Scytadel. On prétend aussi que c'est un véritable Dieu vivant...

La conquête de Scytadel sera un moment très pathétique de la pacification des Khanats. En effet, après avoir savamment désorganisé les principales tribus mutantes, les légions du Comte Eldeybar lanceront l'offensive de la cité. Ultime symbole de liberté pour ses habitants, Scytadel sera défendue par toute une population de rampants, de cul-de-jatte, de lépreux, de débiles et d'éclopés. Malheureusement, leur acharnement héroïque ne suffira pas à sauver la cité qui sera incendiée avec sa Grande Tour.

Sites Intéressants

Le Pont de la Vie

"(...) ils arrivèrent au Pont de la Vie, immense arche jetée entre deux falaises séparées par un bras de mer de plusieurs miles de large.

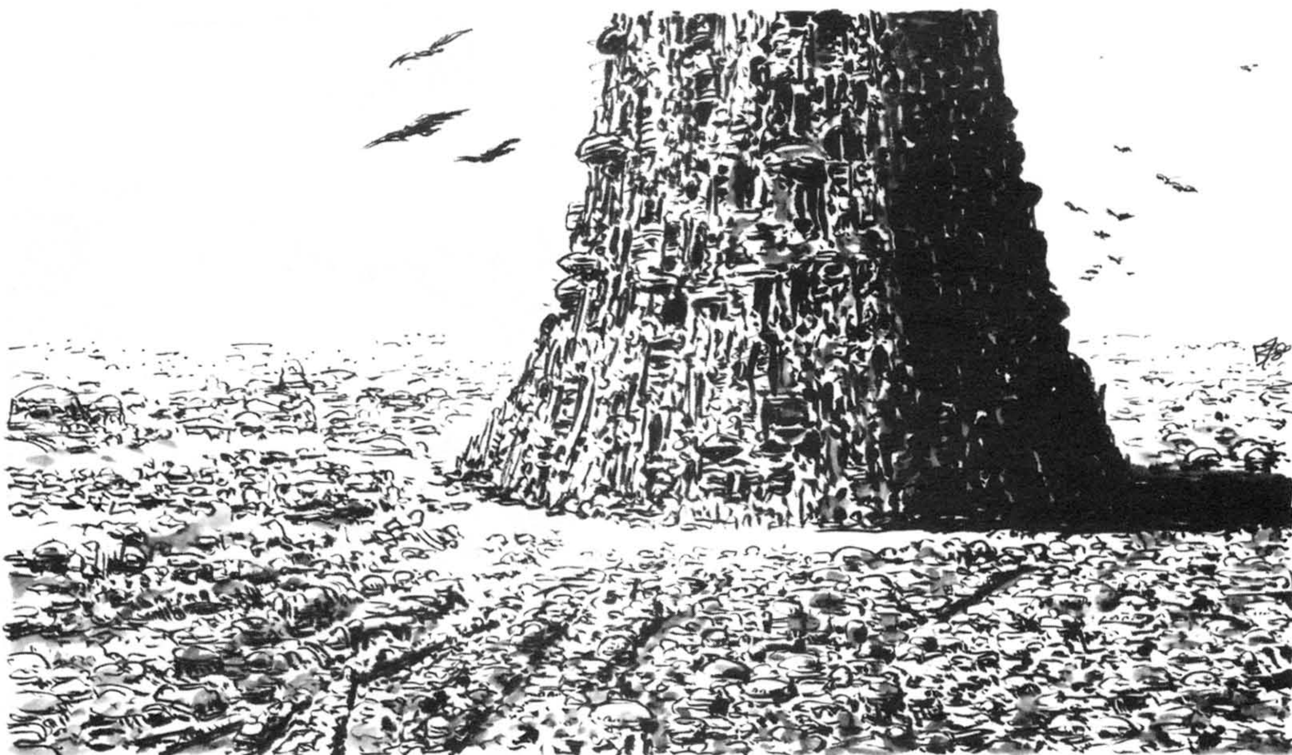
Le Pont de la Vie constituait un spectacle exceptionnel et ne paraissait constitué d'aucun matériau solide ; sa charpente entière semblait faite de rayons lumineux entrecroisés et solidifiés par quelque magie. Certains d'entre eux étaient couleur d'or ou de bleu étincelant ; d'autres resplendissaient de vert et d'écarlate ; d'autres encore vibraient de toutes les nuances du jaune. Le Pont tout entier tremblait comme un organe vivant, tandis que, bien en-dessous, les vagues s'écrasaient en écumant sur les rochers acérés."

- Le Dieu Fou II, 2 -

Le Pont de la Vie est une ancienne construction, fruit d'une science oubliée, que l'on doit aux anciens habitants de la Crimiée. Cet ouvrage possède plusieurs propriétés tout à fait exceptionnelles. Tout d'abord, son aspect fantastique tend à faire fuir ou à paniquer les animaux sauvages et domestiques. Des aventuriers devront réussir des jets d'Équitation pour s'approcher à cheval du







Pont ou le traverser. Toute créature vivante s'engageant sur le Pont de Vie est enveloppée par une aura multicolore, et se met à vibrer à l'unisson avec l'étrange construction. Outre le fait qu'il semble tissé de rayons lumineux, les voyageurs qui le franchissent sont systématiquement soulagés de toute fatigue et lassitude. En parvenant à l'autre extrémité de l'immense arche irradiante, le voyageur se sent frais et dispos, comme s'il avait profité de plusieurs journées de repos. Cela se traduit par la disparition de tout sentiment de faim, de soif ou de froid, et par la récupération de 1D3 points de vie.

Le Château du Dieu Fou

"(...) ils arrivèrent près d'une vallée large et profonde et d'un lac couvert par la brume. De l'autre côté du lac se dressait une bâtisse sombre et sinistre faite de pierres grossièrement taillées.

Au bord du lac se trouvait quelques misérables masures ainsi que quelques barques de pêcheurs. Les filets avaient été mis à sécher mais il n'y avait nulle part trace des mariniers qui les utilisaient.

Il y avait un climat étrange et froid qui donnait un air mystérieux au village, au lac et au château...

Ils arrivèrent ensuite au village de pêcheurs et comprirent pourquoi il était aussi silencieux. Tous les habitants avaient été massacrés à la hache ou à l'épée. Des armes étaient encore plantées dans des crânes d'hommes ou de femmes."

- Le Dieu Fou II, 2 -

Le Château du Dieu Fou se trouve dans une région sinistre et désolée d'Ukranie. Cette forteresse, de type médiéval, est une sombre bâtisse de pierres aux murailles couvertes de mousse. Elle est entourée d'un fossé très profond, très large et rempli d'eau. Ses remparts sont hauts et crénelés et disposent de chemins de ronde. Ses murailles sont flanquées de tours d'enceinte auréolées de brumes et percées de meurtrières étroites. La porte principale est protégée par une herse rouillée, en plus du pont-levis. On accède ensuite à la grande cour intérieure puis au donjon.

C'est autour de cette imposante bâtisse que les adorateurs du Dieu Fou célèbrent leur culte sanguinaire, victimes de drogues diverses et du pouvoir de l'Amulette Rouge (Consulter HNE page 180). Certains d'entre eux pêchent pour approvisionner le Château, d'autres vivent à l'intérieur même du repaire.

L'extérieur comme l'intérieur s'auréolent d'une atmosphère calme et sinistre.

On a l'impression qu'ici la mort et le désespoir règnent éternellement, ainsi qu'une forte odeur de chair en décomposition.

La Caravane du Loup Blanc de Kiev

Contrée de vestiges et de légendes, l'Ukranie distille, à travers les Royaumes de l'Est, une pléthore de mythes, tel celui du Loup Blanc. On raconte ainsi qu'aux environs de Kiev se trouve un loup gigantesque - prés de 5 mètres au garrot - au pelage changeant avec les saisons et qui se déplace tout au plus d'une dizaine de mètres par an. Sa route semble le conduire vers les Monts Zourals de Moscovie et il serait l'envoyé d'un puissant mutant qui rallierait à lui tous les exclus de la planète. Naturellement, ce ne sont là que des hypothèses, toujours est-il qu'autour de ce phénomène s'amasse tou-

te une caravane de monstruosités qui vivent, meurent et se reproduisent au rythme des précieux mouvements de ce loup légendaire. A en croire les tablettes des mutants de la caravane, le loup aurait parcouru 7284 mètres et aurait changé quatorze fois de direction en huit siècles d'existence...

La caravane se trouve désormais au nord est de Kiev et poursuit son lent périple vers l'Est.

Le Manoir du Risque

Le Manoir du Risque est une construction "magique" originaire du plan des Jeunes Royaumes. Ce bâtiment voyage dans de nombreux plans d'existence pour voler les âmes de malheureux aventuriers qui succombent en prenant part à des jeux où la mise principale n'est autre que leur vie.

Quand le Manoir se déplace dans le plan de la Terre du Tragique Millénaire, il se matérialise au cœur de la grande plaine d'Ukranie, non loin au nord-ouest de Scytadel, la capitale du Khanat. On arrive au Manoir par l'intermédiaire d'un petit chemin étrange, pavé de blocs octogonaux, de couleur émeraude. Ce sentier serpente pendant de nombreux kilomètres à travers une région boisée et peu fréquentée pour aboutir finalement à une clairière retirée qui ressemble à un parc entretenu. Au centre se dresse un bâtiment octogonale auquel on accède après avoir gravi huit marches et poussé une lourde porte de granit.

Ce bâtiment hors norme est un des domaines protégé du Seigneur mineur Balo, le Bouffon du Chaos. Aussi, le Manoir n'obéit-il pas aux lois naturelles qui régissent la Terre du Tragique Millénaire. C'est pourquoi, quiconque entre dans cet édifice a le sentiment de pénétrer dans un autre monde, monde dont le maître absolu est Balo.

Pour davantage d'information concernant les règles étranges qui régissent cette construction, nous vous conseillons de vous procurer le scénario "Le Manoir du Risque" extrait du supplément pour Stormbringer "Le Chant des Enfers". En effet, avec un minimum d'adaptation, ce scénario peut parfaitement convenir à un groupe d'aventuriers natifs de HNE.

Le Marché de la Lune

Ce marché se déroule une fois par an dans le territoire des Khanats, pendant tout le mois de septembre. Il est extrêmement dangereux de s'y aventurer pour les humains, même si c'est la seule période de l'année où leur présence est tolérée par les mutants. Le Marché de la Lune attire un grand nombre de marchands et de sorciers humains, poussés ici par l'appât du gain ou l'attrait de la nouveauté. Ces intrus sont toujours accompagnés par de forts contingents de mercenaires qui assurent leur protection pendant tout leur séjour. Malgré ces précautions, nombreux sont ceux qui finissent dans les ventres des hordes de mutants anthropophages.

Le Marché est organisé par un mutant surnommé l'Acrobate. Il est secondé par les sœurs siamoises Kaphore la Malfaisante et Shéarao la Perverse. Ces créatures sont chargées d'encadrer la milice mutante et de surveiller les transactions qui ont lieu durant le



marché. Il faut préciser que l'Acrobate fait prélever un impôt sur chaque vente.

Dernier détail, l'étrange surnom du marché provient du fait que l'Acrobate choisit toujours des endroits lunaires pour installer sa manifestation. Il fait ensuite ériger une palissade de bois et prélève un droit d'entrée pour chaque visiteur. Cette activité est donc particulièrement lucrative.

La Tanière de Wendonaï Fur Dargonen

Wendonaï est un Seigneur du défunt ordre de Wir'loth. Dernier représentant de sa lignée, il vit dans une région très dangereuse, à la frontière du territoire des Khanats. Il habite avec quelques serviteurs dans un vieux château situé sur un pic escarpé. C'est là-bas qu'il pratique l'élevage des Dragons de Combats Asiens qui pullulent autour de sa demeure.

Les Dargonen ont la réputation d'être des rustres sanguinaires et le Seigneur Wendonaï est soupçonné de faire la contrebande



d'armes avec des bandes mutantes des Khanats. Quoi qu'il en soit, la plus grande merveille de la tanière de Wendonaï est sans nul doute l'immense Dragon empaillé qui trône dans la grande salle du château. Ce monstre fait plus de 18 mètres de la queue à la tête et Wendonaï prétend l'avoir occis trente ans plus tôt, pour son seizième anniversaire.

La Société Ukranienne

Le Peuple

Les ukraniens partagent une même arrogante et virile beauté, qui tient davantage aux gestes qu'aux traits mais repose aussi sur la noblesse de l'âme et du cœur. Il ont un sens de l'humour très développé et une propension à la galéjade. Enfin, ce sont de redoutables guerriers, habitués à défendre leur vie et celle de leur famille. Privés de réel dirigeant, les ukraniens n'ont pas confiance en leur pays même s'ils continuent d'espérer en un avenir meilleur.

D'ailleurs, les périls représentés par les mutants et par le culte du Dieu Fou entraînent un exode massif de la population. Ainsi, des centaines d'ukraniens fuient chaque année leur terre hostile pour s'engager dans les armées moscoviennes où tenter leur chance dans les Royaumes de l'Est. Cet exode provoque désormais un véritable déficit dans la population masculine.

En Ukranie, tout se fortifie ; les villes, les villages, les fermes et même les chariots sont toujours équipés de fortifications et de renforcements permettant d'améliorer la sécurité.

La plupart des familles ukraniennes pratiquent l'élevage de bovins ou de porcins mais le peuple s'emploie également beaucoup à l'extraction de minerai de charbon et de fer, notamment aux environs des principales cités.

De son côté, le prince Goradz a toujours tenté le renforcement du système seigneurial mais la noblesse de sang est faible, peu nombreuse et désunie. Il a toujours essayé de conquérir les faveurs du peuple et ceci dans le but de pouvoir conserver l'indépendance de son royaume. En effet, conserver ses frontières dans un climat aussi tendu que celui de l'époque du Tragique Millénaire s'est toujours avéré particulièrement difficile.

Coutumes, Traditions et Folklore

La ferme traditionnelle ukranienne possède un toit de chaume et des murs crépis. Les palissades sont monnaie courante puisque leur construction est largement facilitée par la relative abondance du bois. Les maisons elles-mêmes sont communément fortifiées.

Les ukraniens ont une forte tradition maritime, particulièrement dans la région côtière d'Odessa. Ils pratiquent également l'art du tatouage, en souvenir de leurs défunts.

C'est ainsi que beaucoup d'ukraniens conservent la trace de l'histoire de leur clan tatouée sur le corps.

Prénoms Communs

Anastasia, Boris, Catarina, Denikin, Dragonov, Harkov, Ivanova, Lessia, Liarevsky, Lucovin, Natacha, Oleg, Oukraïn, Raskov, Youri.

Noms Communs

Gansk, Gorlov, Konstantinov, Krivoï, Lovska, Matorsk, Nikop, Opol, Poroj, Voïrog, Zerjinsk.

Autre coutume, barbare celle-là : les ukraniens adorent trinquer dans les crânes de leurs ennemis vaincus. Ils conservent les têtes comme des trophées et s'en servent fréquemment comme récipients à boissons.

L'Armée

Jusqu'à l'arrivée du Ténébreux Empire, l'armée est quasiment inexistante et se limite aux simples gardes princières, composées de quelques compagnies de mercenaires ventripotents.

Après le passage des granbretons, le prince Goradz fonde le Corps des Rangers, à partir de sa milice et des reliquats des légions granbretonnes ayant trouvé asile dans son jeune royaume.

Bénéficiant de la forte expérience militaire des granbretons, cette armée devient rapidement un corps de choc redoutable, comptant quelques-uns des plus valeureux combattants européens.

Les Cultes et les Rites Religieux

En Ukranie, il n'y a aucune implantation des cultes du Vrai Dieu ou du Sincère Repentir. Seuls quelques illuminés parcourent le pays pour haranguer les foules sous la bannière d'hypothétiques déités éphémères.

Le culte du Dieu Fou réuni une pléthore d'adeptes non consentants, victimes de drogues ou du pouvoir de l'Amulette Rouge, mais on ne peut pas parler ici de véritable religion.

Enfin, il existe une église rassemblant quelques milliers d'adeptes, essentiellement aux environs de la cité de Kharkov. Ces singuliers croyants, appelés Orthodox, sont considérés comme des dissidents de l'église du Vrai Dieu et le Sincère Repentir voient en eux des hérétiques.

Ces pratiquants, ascètes et non violents, sont restés fidèles à une église manichéenne construite sur des rites antiques qui les distinguent de toute autre forme de religion. Par exemple, ils pratiquent le rite du baptême purificateur par imposition des mains. Ils sont monothéistes et reconnaissent un dieu unique. Dans un passé lointain, les Orthodox gagnèrent tellement en puissance que les autres Églises les déclarèrent hérétiques. En ces temps oubliés, leur culte rayonnait dans tous les Royaumes de l'Est. Auréolés de mystère, les Orthodox ont alors vécu un véritable martyr et furent persécutés

pendant trois décennies par les Moines Inquisiteurs du Sincère Repentir (“Le Seigneur des Sans Masques” page 72). Fuyant les bûchers, les massacres et l'Inquisition, ils se retirèrent en Ukranie, en Slavie et en Tchékia, où ils trouvèrent des terres d'asile.

Technologie et Science

L'Ukranie propose de nombreuses particularités extraordinaires. Le Pont de la Vie, par exemple, est une construction qui date de l'âge d'or. Son architecture est le fruit de la puissante science du peuple de Crimiée. Le château du Dieu Fou est également situé en Ukranie et ses environs sont témoins de nombreuses disparitions inexpliquées, attribuées au Malin. La science est donc crainte par dessus tout et toute manifestation technologique est immédiatement assimilée à de la sorcellerie. La Lance-Feu par exemple porta longtemps en Ukranie le surnom évocateur de Bouche des Enfers.

En devenant un protectorat granbreton, les mentalités des citadins ukraniens évolueront rapidement. Ils verront désormais en la science un moyen de soigner leurs malades et de remporter les guerres. Dans les campagnes en revanche, la technologie restera une manifestation infernale et ses adeptes continueront d'être lynchés ou égorgés.

Nourriture et Boissons

Dans les campagnes, où l'on cuisine principalement à base de racines et d'herbes fades, la nourriture est généralement de mauvaise qualité.

En revanche, dans les villes, la cuisine est bien meilleure et fait appel à de savantes combinaisons de viandes et de légumes. La boisson favorite des ukraniens est une sorte de liqueur de racine mutante appelée Abside. On raconte que sa consommation en grande quantité entraîne la démence. On dit aussi que le Prince Goradz est grand amateur de cette substance qu'il absorbe quotidiennement.



Galerie de Personnalités

Le Dieu Fou

“Son corps était long et mince et sa tête était couverte de cheveux gris emmêlés par la crasse ; sa barbe malpropre saillait étrangement de son menton et ses yeux mélancoliques se cachaient dans de profondes orbites... Il disait s'appeler Stalnikov et ses ricanements sauvages se répercutaient dans toute la salle. Il plongea sa main dans sa chemise et en sortit quelque chose qui était relié à son cou par une fine cordelette. On eut dit un énorme rubis resplendissant d'une flamme intérieure et sur lequel on discernait la marque du Bâton Runique.”

- Le Dieu Fou II, 3 -

Le Dieu Fou semble appartenir à la famille royale d'Ukranie. Seigneur déchu, il faisait autrefois tuer et détrousser les voyageurs qui avaient le malheur de traverser ses terres. C'est à cette époque, quelques trente années avant les événements relatés dans la Saga des Runes, que Stalnikov trouva l'Amulette Rouge sur le corps d'un guerrier que ses serviteurs avaient assassiné et dévalisé.

C'est à l'Amulette Rouge que le Dieu Fou doit sa puissance et sa folie - nul autre qu'un serviteur du Bâton Runique n'a le droit de la porter sans en subir les terribles conséquences. Avec le concours de cet artefact, Stalnikov projette de récupérer son trône, ce qu'il appelle l'héritage des Stalnikov.

Hawkmoon mettra un terme à ses exactions. Il lui ôtera la vie en même temps qu'il retrouvera sa bien aimée Yisselda et qu'il prendra possession de l'Amulette Rouge.

Les Adorateurs du Dieu Fou

“Les adorateurs du Dieu Fou, gladiateurs nus, luisants et drogués se reconnaissent à leur rire sauvage, pareil à celui de tous les damnés



de l'enfer. Ils sont comme une baleine en furie, leur plaisir n'est pas de voler mais de détruire."

- Le Dieu Fou -

"Les guerriers arrivèrent en courant, l'épée ou la hache à la main ; ils portaient des armures légères et des kilts de cuir mais une lueur féroce resplendissait dans leurs yeux. Leurs lèvres étaient relevées en un rictus bestial et leurs dents blanches resplendissaient tandis que l'écume coulait de leur bouche."

- Le Dieu Fou II, 2 -

L'Ukranie est le fief du Dieu Fou et de son culte morbide.

La plupart des adorateurs du Dieu Fou sont des esclaves du pouvoir de l'Amulette Rouge. Toute créature vivante, humaine ou animale, est victime de la fascination de cet artefact et succombe tôt ou tard à sa malédiction. Seul le Champion du Bâton Runique est immunisé à ses effets pervers et contrôle le pouvoir du bijou.

Les manifestations des Adorateurs sont multiples et variées comme on peut s'en rendre compte dans la saga. Ce sont tantôt des marins nus et sanguinaires, d'autres fois des hordes de femmes équipées d'ongles de métal capables de vous déchirer la chair ou encore des caravanes sinistres remplies de clowns déments qui donnent des représentations macabres dans les villages et les cités et sont chargés d'enlever de nouvelles recrues. Plus généralement, Moorcock décrit les Adorateurs du Dieu Fou comme des créatures aux yeux exorbités et aux bouches écumantes. Leur rire est sauvage et démentiel, pareil à celui des damnés de l'enfer. Ils attaquent généralement en grappes humaines, le poignard à la main, le goût du sang se lisant sur leurs visages. Ils continuent à rire même lorsque l'épée les transperce ou ampute une partie de leur corps...

Le Dieu Fou fait également appel à d'autres catégories de serviteurs. C'est le cas par exemple du géant barbu Shagarov (Le Dieu Fou I, 8) qui loue cher ses services de marin et pilote un de ses Navires de la Mort.

"Le bateau maléfique n'était plus très loin d'eux ; sa voile noire était décorée d'une paire d'ailes rouges qui entouraient un visage bestial et grimaçant. Sur le pont se trouvaient plusieurs dizaines d'hommes complètement nus mais armés de lourdes épées."

"... son équipage dément se tenait debout sur le bastingage, prêt à bondir... Les lames des poignards étaient découvertes, leur rire sauvage emplissait l'air et le goût du sang se lisait sur leur visage grimaçant."

- Le Dieu Fou I, 7 -

Adorateur type du Dieu Fou

FOR 13	**CON 14**	**TAI 15**	**INT 06**	**POU 13**
DEX 14	**APP 10-18**			

Points de Vie : 15

Armure : Sans (Ils ou elles sont souvent nus)

Alliance : Sans Objet

Modificateur aux Dégâts : +1d4

Armes : *Hache d'Armes* 55%, dégâts 1d8+2+MD, Pds 15 - *Épée Large* 60%, dégâts 1d8+1+MD, Pds 20 - *Poignard* 55%, dégâts 1d4+2+MD, Pds 15 - *Ongles de Métal (femmes exclusivement)* 65%, dégâts 1d3+3+MD, Pds 8.

Compétences : Obéir au porteur de l'Amulette Rouge 99%.

Seigneur Eldeybar Sans Visage - âge inconnu

Grand Connétable de l'Ordre du Mutant

Bien qu'il soit très peu connu, le Connétable Eldeybar est sans nul doute l'un des plus puissants seigneurs de Granbretanne. Il apparaît comme un humanoïde sans âge, au corps musclé et à la haute stature. Il s'habille richement, de rouge et de noir et doit son surnom au fait que son visage est perpétuellement noyé dans une sorte de brume très opaque qui émane des pores de sa peau.

Laconique, il parle peu mais s'exprime d'une voix rauque et désagréable. Sa seule présence suffit à faire frémir tant il émane de son être une force terrible et malsaine. Eldeybar est craint de ses semblables. En Granbretanne, les dignitaires et même l'Empereur Huon savent pertinemment qu'il a usurpé son titre en versant de ses mains le sang de son prédécesseur. Il aurait à répondre de bien des crimes mais il ne fait aucun doute pour Huon que le Sans Visage fait partie de ses plus puissants alliés.

Eldeybar aime semer le désordre et exige que ses animaux agissent de même en sa présence. Il est inconstant, brutal et se promène toujours avec une lourde hache noire en chevauchant son gigantesque faucon des steppes au plumage cendre.

En 5298, Eldeybar reprendra à sa charge la purification des Khanats, ceci juste après la mort mystérieuse de son prédécesseur : Saran Rappanus.

Le Seigneur Eldeybar

FOR 19	**CON 23**	**TAI 22**	**INT 14**	**POU 17**
DEX 13	**APP 04**			

Points de Vie : 23

Armure : 1d10+2 plaque avec heaume granbretonne

Alliance : +1, -68

Modificateur aux Dégâts : +2d6

Armes : *Hache (2M)* 134%, dégâts 3d6+MD, Pds 25.

Compétences : Déplacement Silencieux 52%, Écouter 85%, Équitation 111%, Esquive 102%, Hypnose 81%, Granbreton 97%, Maîtrise Technologique 17%, Monde Ancien 18%, Monde Naturel 36%, Orientation 87%, Piloter (Faucon des Steppes) 108%, Pister 39%, Sagacité 76%.

Mutations, Tares et Malformations : Vitalité Surnaturelle (5), Pouvoir Vampire (4), Vision Nocturne (2), Amélioration des Caractéristiques Force et Constitution (3). Points de Mutation : 14.

Meneur de Loups

Les Meneurs font partie d'une très ancienne caste adorant les loups. Dans le folklore ukranien, l'origine de leur confrérie remonte à la nuit des temps. Ces hommes-bêtes solitaires terrifient les bourgs et les villages ukraniens par leur comportement particu-



lièrement sauvage. Ils hantent les plaines à la tête de meutes composée d'une cinquantaine de loups en moyenne. Quelquefois, ils ravagent de petites agglomérations en exterminant toute vie, ceci si on refuse de leur payer le tribu d'un nouveau-né de sexe mâle. Contrairement aux légendes, l'enfant en question n'est pas dévoré par les loups mais il est élevé dans la tradition de la meute pour devenir à son tour un Meneur de Loup.

On estime la population des Meneurs à une centaine d'individus tout au plus. Ils font l'objet de campagnes d'exterminations massives et bien souvent infructueuses. Très proches de la nature et de ses lois intimes, dotés d'une intelligence humaine, les Meneurs représentent des adversaires redoutables, dans leur élément. On prétend aussi qu'il est impossible de les pister pour retrouver leurs tanières.

Meneur de Loups type

FOR 16 **CON 16** **TAI 18** **INT 13** **POU 14**
DEX 16 **APP 08**

Points de Vie : 17

Armure : Peaux de loup tannée (1d4)

Alliance : Sans objet

Modificateur aux Dégâts : +1d6

Armes : *Bâton de Combats* 80%, dégâts1d8+MD, Pds 15 - *Dents (égorger)* 90%, 1d4+MD - *Gant de Loup* 80%, dégâts 1d6+MD, Pds 10.

Compétences : Amorcer Piège 84%, Art (Dressage de Loups) 90%, Artisanat (Travail du Bois) 75%, Chercher 52%, Déplacement Silencieux 82%, Écouter 96%, Esquive 89%, Grimper 72%, Médecine Rudimentaire 68%, Monde Naturel 100%, Natation 87%, Orientation 95%, Pister 100%, Sauter 90%, Se Cacher 99%, Sentir/Goûter 98%.

Curiosités et Créatures

Les Dragons de Combat, Créatures issues des Laboratoires Asiens

Les Dragons de Combats sont le pendant des célèbres créatures du Bâton Runique même s'ils n'en sont en définitive qu'une pâle copie. Les temples-laboratoire d'Asiacommunista ont enfanté ces créatures à l'époque de la révolte des Loups de l'Est, révolte qui ébranla sérieusement cet empire oriental.

Les Dragons sont des créatures reptiliennes dotées de cinq paires de pattes. Si leur force et leur puissance sont démoniaques, il en va tout autrement pour leur élégance et leur raffinement. Ces créatures apparaissent comme de lourds sauriens à la démarche claudiquante et dont la gueule béante s'ouvre sur cinq rangées de crocs longs de 30 centimètres. En Asiacommunista, l'élite des guerriers des Hordes du Soleil les utilise comme montures de guerre, ce à quoi ils sont parfaitement entraînés. En Ukranie, quelques spécimens ont migré, du temps ou les Loups de l'Est furent repoussés toujours plus loin dans les terres de Moscovie.

Depuis cette époque, lorsqu'ils sentent la présence d'un Loup de l'Est, les Dragons l'attaquent systématiquement, sans qu'il soit possible de les arrêter. Ce comportement, profondément ancré dans leurs gènes fait appel à des réflexes conditionnés.

On rencontre les Dragons de Combats à l'état sauvage, un peu partout en Ukranie et plus particulièrement dans la région des Khanats.

Les Dragons de Combat Asiens

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	9d6	32
CON	9d6	32
TAI	10d6	35
INT	2d6	07
POU	3d6	11
DEX	2d6	07

Déplacement : Course-11

Points de Vie Moyens : 34

Armure : 2d8 de peau écailleuse

Modificateur aux Dégâts Moyen : +4d6

Armes Naturelles : *Morsure* 45% dégâts 2d6+MD - *Queue Masse* 55% dégâts 3d6+MD.

Compétences : Nager 85%, Pister 55%, Sentir/Goûter 30%.

Mutations, Tares et Malformations : Amélioration FOR (4), Amélioration TAI (4), Gigantisme (4). Points de Mutation : 12 (Mutation : 10, Sacrifice DEX : 2).

La Créature Infernale

Située à mi-chemin entre le mutant et la machine, la Créature Infernale est la plus incroyable abomination des Royaumes de l'Est. Son origine est lointaine et se perd dans la mémoire des âges. On sait seulement qu'elle est le fruit du pouvoir créatif des légendaires chamans mutants dont la race est aujourd'hui éteinte.

A présent, la Créature vit dans les environs de Scytadel dont elle assure en quelque sorte la protection. Là-bas, les sorciers mutants de la cité n'ont de cesse d'entretenir ses rouages et de perfectionner ce monstre de chair et de métal.

La Créature Infernale se présente comme le croisement d'une machine et d'un vertébré amphibien. Sa peau noire est lisse, à belles tâches jaune. Sa tête, minuscule en comparaison du reste, a une forme bizarre et reptilienne. Elle est supportée par un cou court et flexible qui se balance à chaque pas. Ses mâchoires sont hérissées de dents aiguës qui se referment avec des claquements secs et sa gueule laisse échapper des cris stridents.

La taille de la Créature défie l'imagination. Elle doit mesurer facilement 40 mètres au garrot et peser près de 60 tonnes de mus-



cles, d'os et d'acier, de quoi pulvériser en un clin d'œil les constructions les plus solides. Son corps volumineux se prolonge à l'arrière par une queue dont le moindre coup pourrait ébranler les fondations du Pont d'Argent. Sa crinière est constituée par une série de tentacules, membraneuses et à demi transparentes, capables de s'allonger de manière démesurée pour se saisir d'une proie qu'elles brisent ensuite.

Herbivore, la Créature se cache au fond d'un lac situé non loin de Scytadel. C'est là qu'elle se nourrit d'algues. Le spectacle est hallucinant quand elle sort de l'eau. Cela soulève de véritables geysers de boues et de vapeur dans un vacarme assourdissant. De même, son déplacement génère une fumée épaisse et nauséabonde.

Lorsqu'elle est engagée dans un combat, des dizaines de servants mutants sont nécessaires pour assurer le bon fonctionnement des différents mécanismes qui déplacent ce monstre et notamment son pilotage. Le résultat n'est pas toujours très heureux mais a le mérite d'impressionner ses adversaires.

Lors de la Prise de Scytadel par les légions granbretonnes, la Créature Infernale sera anéantie par les Crapaciers de l'ordre du Tatou à qui elle prélèvera tout de même un très lourd tribu.

La Créature Infernale

FOR 88 **CON 174** **TAI 236** **INT 08**
POU 09 **DEX 02**

Points de Vie : 205

Armure : 30 points d'acier et de muscles

Alliance : Sans Objet

Modificateur aux Dégâts : +18d6

Armes : *Tentacules (x8)* 18%, dégâts 1d6+1/2MD - *Piétiner* 22%, 40d6 - *Tourelle Feu* 52%, dégâts 7d6 - *Soute à Fléchettes* 25%, dégâts 1d6 par fléchette.

Compétences : Sentir/Goûter 41%.

Jaguars de Guerre : Serviteurs de l'Amulette Rouge et Mutants d'Asiacommunista

Pour plus d'informations concernant ces quatre créatures, consulter la page 200 de “Hawkmoon Nouvelle Édition”.

Maître Mutant Gleneorfydan

Hyfrït des Khanats âgé de pus de 1000 ans

Les Hyfrïts forment une très ancienne race mutante qui remonte aux lointaines origines du Tragique Millénaire. A cette époque, ils étaient extrêmement nombreux et étaient les maîtres incontestés de l'Ukranie.

Par malheur, le cycle d'évolution de leur race n'était pas achevé et le stade suivant eu pour effet de rendre les Hyfrïts complètement stériles, en même temps qu'elle les dota d'une longévité exceptionnelle. A cette époque débuta le lent déclin de leur race, jusqu'à aujourd'hui ou on estime leur nombre à moins de dix spécimens.

Physiquement, les Hyfrïts ressemblent à de grands lézards à la peau écailleuse. Ils se déplacent en posture droite, sur leurs deux pattes arrière, en s'aidant de leur queue. Leurs yeux sont rouge vif et protégés par une fine écaille translucide. Des centaines de petites tentacules forment un crinière qui s'agite constamment autour de leur tête.





Glénéorfydan dirige actuellement la cité mutante de Scytadel. C'est un très vieil Hyfrït qui allie sagesse et savoir pour mener son peuple de déshérités. Autrefois, Glénéorfydan fut un redoutable combattant et il a aujourd'hui été élevé au rang de Dieu par ses semblables. C'est en lui que la plupart des tribus mutantes des Khanats ont placé leur confiance.

Glénéorfydan luttera avec acharnement contre les granbretons en utilisant toute la panoplie d'armes à sa disposition. Résigné, il donnera sa vie sans regret lors de la chute de Scytadel.

Gleneorfydan

FOR 11 **CON 08** **TAI 25** **INT 19** **POU 18**
DEX 08 **APP 06**

Points de Vie : 17

Armure : Écailles Naturelles 1d8+4

Alliance : +79, - 34

Modificateur aux Dégâts : +1d6

Armes : *Serres* 72%, dégâts 1d6+ MD - *Crocs* 69%, dégâts 1d6+1/2 MD - *Jet de Flammes** 99%, dégâts POU:2 (09).

** Les Hyfrïts sécrètent une substance qui s'enflamme instantanément au contact de l'air. Ils peuvent cracher ce liquide jusqu'à une distance de dix mètres et au maximum trois fois par heure.*

Compétences : Chercher 98%, Déplacement Silencieux 124%, Écouter 84%, Éloquence 102%, Esquive 116%, Europe 38%, Évaluer 99%, Grimper 100%, Hypnose 78%, Maîtrise Technologique 92%, Million de Sphères 11%, Monde Ancien 42%, Monde Naturel 82%, Royaumes de l'Est 99%, Sagacité 82%, Se Cacher 26%, Terra Incognita 22%.

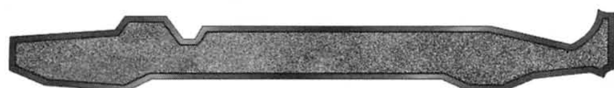
Mutations, Tares et Malformations : Amélioration FOR (2), Amélioration TAI (2), Crachat (2), Épiderme (5), Organes génitaux atrophiés (stérilité). Points de Mutation : 13 (Mutation : 11, Sacrifice organes génitaux : 2).







L'Impératrice des Sables





Ce scénario nécessite une équipe soudée, rodée au métier des armes et disposant d'un bon niveau de compétences générales. De même, la participation d'un érudit ou d'un scientifique est vivement recommandée. Cette aventure propulse d'intrépides mercenaires au contact d'une civilisation barbare émergeant du passé pour semer la mort et la désolation dans le désert de Perse. Les événements relatés ici se déroulent impérativement durant la 5289 ème année : en revanche, l'action peut être facilement déplacée à toute autre région d'Europe, avec un minimum d'adaptation. Précisons qu'à cette époque, la Granbretanne et la Perse ne sont pas encore en guerre.

Synopsis

Depuis deux décennies, aux frontières du désert de Perse se trouve l'avant-poste nommé Sentinelle et une garnison de soldats dont la mission consiste à surveiller cette région habituellement calme. En raison des conditions climatiques extrêmes, ces hommes, sont régulièrement relevés toutes les semaines. Or, il se trouve qu'une semaine plus tôt, une section de relève a quitté la ville de Terrer'an pour remplacer la garnison de Sentinelle et depuis, personne n'a eu de nouvelles. Plusieurs familles de soldats sont déjà venues se plaindre de l'absence des leurs. Aussi, afin d'éviter d'ébruiter davantage la nouvelle de ces mystérieuses disparitions, le gouverneur Sténéos engage une équipe de mercenaires : les aventuriers.

Après leur avoir brossé un rapide tableau de la situation, Sténéos propose de leur fournir tout le matériel nécessaire et leur offre la somme de 850 souverains par tête, payable à la fin de la mission. En retour, le gouverneur exige que les mercenaires se rendent à "Sentinelle" et découvrent ce qui est arrivé à sa garnison et à la section de la relève.

Avant de les laisser partir, Sténéos ajoute que les sections comprenaient chacune 15 soldats commandés par les Sergents Nakkir pour la garnison, et Zammeff pour la relève. De fait, il conseille aux aventuriers d'agir avec la plus grande prudence.

D'Hier...

En 5218, bien avant la construction de la tour de Sentinelle, la Perse, très instable politiquement était le théâtre de conflits incessants entre divers clans s'opposant pour la domination d'une portion de désert. Tolémis et sa horde de barbares sanguinaires participaient activement à ces guérillas sans fin, jusqu'au jour où Tolémis se proclama Impératrice des clans barbares et annexa les autres tribus. Suite à cette victoire, l'Impératrice des Sables lança une vaste campagne d'exploration pour découvrir un lieu digne d'accueillir sa horde.

Après une année de quête, ses barbares exhumèrent une antique construction qui abritait d'importants laboratoires, des milliers d'ouvrages de science, et d'autres vestiges du Tragique Millénaire. Au second sous-sol, ils découvrirent une étrange pièce voûtée contenant plusieurs centaines de sarcophages dans lesquels dormaient des adultes des deux sexes. Ignorant la valeur inestimable de sa découverte, Tolémis ordonna la destruction de ces reliques et l'extermination de cette colonie humaine endormie. La boucherie et les autodafés qui suivirent effacèrent toutes traces de cette brillante communauté de scientifiques rescapés du Tragique Millénaire. Pour finir, Tolémis et son clan s'installèrent dans cette enceinte et la fortifièrent en prévision des guerres à venir.

... à Aujourd'hui

Après que les organismes aient pris possession de tous les êtres vivants du château, ils les plongèrent eux aussi dans un sommeil de 75 années. Celui-ci s'est terminé il y a quelques jours, avec le nouveau passage de la comète de Halley qui une fois de plus a désactivé les micro-organismes, libérant Tolémis et ses barbares de leur sommeil. Inconscients de la situation, ils ont repris leurs activités quotidiennes. L'avant-poste de "Sentinelle" en a subi les conséquences.





L'Hibernogenèse

A l'aube du Tragique Millénaire, une confrérie de scientifiques géniaux travaillaient sur des applications relatives à l'hibernation qui devaient permettre les voyages interstellaires hors des limites imposées par l'espace et le temps. A cette fin, ces hommes et ces femmes avaient crée une espèce de micro-organismes vivants, conçus pour contrôler et ralentir les fonctions vitales d'un corps humain sans lui occasionner de dommages. Ce cycle complexe comprenait une première phase dite d'éveil, pendant laquelle le micro-organisme se substituait au cerveau de son hôte, prenant le contrôle de son esprit pour l'amener jusqu'à une phase de somnambulisme qui aboutissait finalement à un long sommeil. Nul ne sait si les scientifiques s'injectèrent les virus ainsi créés ou si ce sont les micro-organismes qui échappèrent à tout contrôle. Toujours est-il que tous furent contaminés par l'hibernogenèse qui les plongea dans un profond sommeil. Malgré leur apparente perfection, les micro-organismes avaient un défaut majeur. Ils étaient extrêmement sensibles à certaines fréquences ou perturbations magnétiques qui exerçaient un pouvoir neutralisant sur leurs capacités. Or, les scientifiques endormis s'aperçurent rapidement que tous les 75 ans, ils sortaient de leur sommeil. Ils firent aussitôt le rapprochement avec la venue cyclique de la comète de Halley dans le système solaire et avec ses émissions parasites. Ils comprirent alors qu'ils avaient l'opportunité de traverser le temps, de voir ainsi le monde renaître de ses cendres et s'acheminer vers un nouvel âge d'or. Malheureusement, dans sa cruauté, Tolémis mit un terme à leurs belles espérances. Après ce carnage, il fallut à peine un mois aux micro-organismes pour s'installer dans les corps de la totalité des êtres vivants du château.

Personnages Principaux

Ce paragraphe détaille les principales personnalités de l'aventure, y compris leurs traits de caractère dominants, leurs compétences et leurs caractéristiques.

Tolémis : l'Impératrice des Sables (32 ans)

FOR 15 **CON 13** **TAI 10** **INT 14** **POU 16**
DEX 15 **APP 04**

Points de Vie : 12

Armure : plastron de cuir 1d6-1 et heaume-miroir*

Alliance : +1,-34

Modificateur aux Dégâts : +1d4

Armes : *Epée Longue (1M)* 101% 1d10+1+MD Pds 18, *Bouclier Rond* 1d3+MD+Repousser Pds 20.

Chronologie Evénementielle

J 0 : Arrivée de la comète de Halley et réveil des barbares de Tolémis.

J +1 : Massacre de la garnison de "Sentinelle".

J +2 : Arrivée de la section de relève à "Sentinelle". Ses soldats se lancent à la poursuite des assassins.

J +4 : Attaque de la section de relève par des barbares.

J +10 : Embauche des aventuriers par le gouverneur Sténéos.

J +15 : Arrivée des aventuriers à l'avant-poste de Sentinelle.

J +19 : Capture des aventuriers par les barbares de Tolémis.

J +26 : Fin de l'influence de la comète de Halley. Reprise de l'hibernogenèse de Tolémis et de son clan.

Compétences : Chevaucher [Lézard] 87%, Esquive 84%, Ecouter 74%, Amorcer Piège 48%, Baratin 77%, Grimper 45%, Sauter 56%, Sagacité 38%, Monde Naturel 31%, Eloquence 95%, Déplacement Silencieux 64%.

* *Ce heaume-miroir est identique à celui utilisé par Dorian Hawkmoon lors de la bataille de Londra. En combat, son effet aveuglant minore les compétences d'armes de l'adversaire de 40%.*

Tolémis est à la tête d'une centaine de guerriers et d'autant de femmes et d'enfants. Elle possède un corps athlétique mais est d'une laideur effrayante. Pour dissimuler son affreux visage, elle est coiffée d'un heaume étincelant qui empêche de soutenir son hideux regard. Son corps est entièrement tatoué de runes guerrières, garantes d'invulnérabilité et d'immortalité aux yeux des membres de son clan. Le bien le plus précieux de Tolémis est son amant Teuffir, compagnon de bataille et de ripaille. Au cours de sa tumultueuse existence, Tolémis a beaucoup voyagé et nombreux sont ceux qui lui doivent d'être aujourd'hui orphelins. Malgré cela, l'Impératrice est très habile quand il s'agit de dissimuler la sécheresse de son cœur déserté par la pitié.

Teuffir : Mignon de la Reine Tolémis (34 ans)

FOR 18 **CON 17** **TAI 16** **INT 06** **POU 11**
DEX 13 **APP 15**

Points de Vie : 17

Armure : Sans

Alliance : Sans intérêt

Modificateur aux Dégâts : +1d6

Armes : *Lutte* 104% Spécial, *Bagarre* 84% 1d3+MD, *Masse Lourde (2M)* 88% 1d8+3 Pds 22.

Compétences : Chevaucher [Lézard] 92%, Voir 71%, Ecouter 63%, Chercher 57%, Orientation 78%, Pister 62%, Sauter 36%.

Immense et trapu, ce colosse brun s'habille d'un simple pantalon de cuir noir usé qui laisse son torse puissant à l'air. Sa trogne burinée par les années passées dans le désert et sa longue chevelure



de jais retombant en cascades dans son dos font de lui un véritable Apollon. Il manie une masse lourde à deux mains, coulée d'un bloc dans un métal noir travaillé. Le poids de cet arme est considérable. Pour finir, Teuffir est un idiot qui n'a pas l'usage de la parole et qui s'exprime uniquement par grognements. A noter que c'est lui qui a tué le Sergent Nakkir lors de l'assaut de Sentinelle.

Les Reptiles des Sables : Lézards Géants

FOR 23 CON 17 TAI 24 INT 04 POU 06 DEX 10

Points de Vie : 21

Armure : naturelle d'écailles 4 points

Modificateur aux Dégâts : +2d6

Armes : *Langue* 26% 1d4+2d6 (Ecrasement).

Compétences : Esquiver 23%, Voir 57%, Suivre une Piste 84%, Sentir 92%.

Ces reptiles sont de grands lézards verts domestiqués jadis par les barbares pour l'exploration du désert. Un jet de "Monde Naturel" permet de déterminer que cette race mutante instable a complètement disparu depuis plus d'un demi siècle. Ces reptiles, lents et pataudss, sont dotés de langues redoutables qui s'allongent de manière démesurée pour saisir une proie et la broyer.

Les Barbares de Tolémis (âgés de 17 à 26 ans)

FOR 15 CON 14 TAI 13 INT 09 POU 08 DEX 14 APP 08

Points de Vie : 14

Armure : composite de cuir et de bois de 1d6 à 1d8

Modificateur aux Dégâts : +1d4

Armes : *Hache d'Armes* 61% 1d8+2+MD Pds 15, *Bouclier Rond* 54% 1d3+MD+Repousser Pds 20, *Lance de Cavalerie* 48% 1d8+1+MD Pds 15, *Arc de Chasse* 1d6+1+1/2 MD Pds 6.

Compétences : Chevaucher [Lézard] 81%, Esquiver 63%, Voir 57%, Amorcer/Désamorcer un piège 37%.

Ces guerriers constituent un clan de barbares anachroniques, désordonnés, semblant sortir tout droit du passé. Néanmoins, ces hommes sont de valeureux combattants, et leurs accoutrements comiques contrastent largement avec les formats militaires adoptés par les armées du sixième millénaire.

Ainsi, dans ce clan, chacun possède son propre style et l'exprime à travers sa tenue de combat, les décorations qui ornent sa monture, ou même la forme de ses armes. En fait, ces soldats natifs d'un autre temps obéissent à leur instinct barbare très développé.

Les Maux du Pays des Sables

Après avoir quitté Terrer'an, il faut approximativement cinq jours de cheval à travers le désert pour atteindre la tour de "Sentinelle". Bien sûr, durant tout le trajet, le MJ doit tenir compte de la canicule, de la fatigue et de la soif pour les aventuriers non accoutumés aux climats arides. Hormis la chaleur accablante, voici quelques exemples de déboires qui peuvent épicer le voyage des PJs.

- Une violente tornade de sable traverse actuellement le désert. Cet immense entonnoir d'air tourbillonnant, empli de terre et de poussière pourrait bien croiser la route des aventuriers. La tornade a une force de 14 qui doit être opposée à la TAI des objets transportés par les PJs. En cas d'échec, l'objet est emporté. Les aventuriers peuvent lutter avec leur force contre ce fléau mais avec une efficacité réduite (ils n'ont que deux mains). Ce genre de rencontre peut affaiblir considérablement un groupe, le privant ainsi d'objets et de ressources capitales à la survie en milieu hostile.

- Le Crotale Perse. Il s'agit d'un spécimen muté de serpent à sonnette, qu'on rencontre fréquemment dans cette partie du désert. Il aime se dissimuler sous les couvertures, dans les sacoches ou les bottes... Le Crotale a une dextérité de 17 qui doit être opposée à celle de sa cible en cas d'attaque. Sa morsure provoque 1d4 points de dommages et son venin à une virulence de 15 à opposer à la constitution. En cas d'échec, la victime est sujette à une fièvre hallucinogène qui dure 48 heures et la cloue au lit.

Sur les Lieux Même du Massacre

Après 5 jours de désert, les aventuriers, harassés et couverts d'une fine poussière ocre, atteignent enfin la tour de Sentinelle. Il s'agit d'un bâtiment en pierres brunes de 5 étages qui se dresse fièrement hors du sable. Au loin, ils aperçoivent déjà des carcasses de chevaux éparpillées aux environs de la tour. Une odeur infecte de mort et de pourriture s'échappe de ce charnier.

A l'intérieur de la tour, l'atmosphère est pesante : les portes sont défoncées, plusieurs hommes ont été massacrés, quelques-uns portant même des traces de torture. Au total, il y a 16 cadavres avec celui du Sergent Nakkir dont le corps méconnaissable a été réduit en bouillie. Une fouille minutieuse de l'avant-poste révèle qu'il a été entièrement pillé. Il n'y a plus un seul survivant dans le bâtiment. Pourtant, en visitant la chambre de Nakkir, il est possible de découvrir Choki, un babouin nain. Sa petitesse seule lui a permis d'échapper au massacre de la garnison.

Choki : Singe Savant et Animal de Compagnie

FOR 06 **CON 05** **TAI 04** **INT 08** **POU 12**
DEX 16 **APP 04**

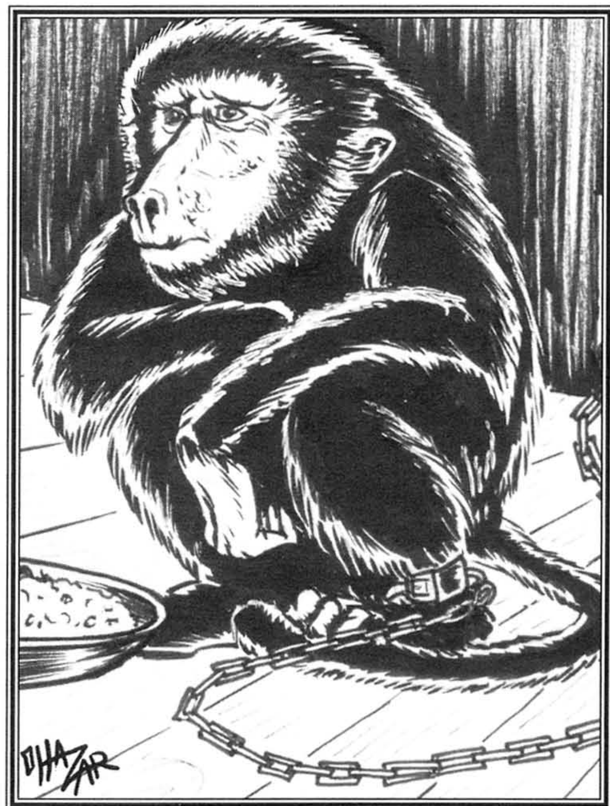
Points de Vie : 05

Modificateur aux Dégâts : -1d6

Armes : *Lancer des poignées de sable* 74% *aveuglément.*

Compétences : Mémoriser 54%, Langage Gestuel 25%, Dessiner sur le Sable 81%.

Choki est un animal domestique capable de prouesses hors du commun. Il est attaché au mur de la chambre de Nakkir par un fine chaîne d'acier reliée à une sangle de cuir qui lui tient la patte. Choki ne peut aider les PJs que dans le cas où ces derniers le libèrent et l'emmènent avec eux. Autre fait marquant, des débris de nourriture semblent indiquer que le singe a été nourri depuis peu, certainement par les soldats de la relève.



Malgré le peu de renseignements apportés par la fouille, les aventuriers peuvent arriver à deux conclusions (jet de “Sagacité”). Premièrement, parmi les 16 cadavres du poste, aucun n'appartient à la relève. Deuxièmement, il est presque certain que la section de renfort s'est lancée à la poursuite des auteurs de ce carnage. Sans piste véritable, les aventuriers se trouvent dans une impasse.

Heureusement, Choki n'est pas un singe ordinaire. Son maître lui a longuement enseigné le langage gestuel et l'art du dessin. Aujourd'hui, le petit animal est suffisamment doué pour comprendre et se faire comprendre. Après avoir laissé vos PJs cogiter quelques temps, faites intervenir Choki. L'animal apeuré donne l'impression d'avoir été traumatisé par les événements auxquels il a assisté ces derniers jours. Toutefois, à partir du moment où il se sent en confiance, il commence par décrire de petits cercles sur le sable puis s'installe. De sa main droite qu'il manie aussi habilement qu'un humain, il dessine son nom : Choki et attend que les aventuriers comprennent son message pour continuer, auquel cas, il fait de grands bonds pour signifier sa joie. La singe sait seulement “dessiner” son nom. Ses autres messages se bornent à des représentations maladroites des événements dont il a été témoin. Il poursuit ensuite en dessinant des formes humanoïdes dotées de cornes démesurées. Immédiatement après cela, il s'agite et projette violemment du sable en direction du sud tout en piétinant son œuvre. Pour finir, il grimpe se réfugier sur l'épaule d'un aventurier qui sans le savoir devient son nouveau maître.

Les soldats de la relève restent introuvables. Même s'il est certain qu'ils sont passés par “Sentinelle”, ils n'ont pas jugé bon de don-



ner une sépulture aux hommes de la garnison et ont préféré se lancer sur la piste fraîche des assassins.

Vers le Sud...

Une fois de plus, les aventuriers vont se mesurer au désert. Chaque jour qui passe leur apporte de nouveaux éléments qui indiquent qu'ils sont dans la bonne direction. Ce sont tantôt des traces de crottin de cheval, tantôt les restes d'un feu de camp...

Après avoir suivi cette piste pendant trois jours, les aventuriers découvrent un campement qui a été le lieu d'une attaque récente. Les victimes, huit hommes, ont été dépouillées de leurs biens mais certaines portent encore le blason de la garde de Terrer'an. A n'en pas douter, il s'agit des guerrier de la relève.

> Détail d'ambiance, une fois de plus, les aventuriers ne retrouvent aucun cadavre du clan de Tolémis. En fait, chaque barbare tué est systématiquement emporté par ses frères pour être enterré à proximité de la forteresse. Seules restent les dépouilles de leurs adversaires vaincus, ce qui contribue encore à accroître le mystère qui les entoure.

Contacts Chaleureux avec des Autochtones

S'ils continuent au sud, le lendemain pendant qu'ils installent leur campement, les aventuriers aperçoivent un nuage de poussière qui vient dans leur direction. Il s'agit d'une bande de douze barbares montés sur des sortes de lézards géants et dirigés par un colosse qui manie une impressionnante masse lourde. Immédiatement, la moitié des belligérants se lance dans la mêlée pendant que la seconde moitié arme des arcs de chasse. L'attaque est d'une rare violence, les guerriers se battent avec une férocité inouïe et une ardeur sans pareille. Pourtant, il est évident que ces hommes ne sont pas là pour tuer mais qu'ils poursuivent d'autres desseins.

Si la première charge est brisée, ce sont les archers qui ordonnent aux PJs de déposer les armes.

De son coté, Choki peut profiter du chaos de la bataille pour s'enfuir. En effet, il peut constituer une aide précieuse dans la suite du scénario.

Tolémis a ordonné à ses troupes de lui rapporter des prisonniers pour son amusement. Théoriquement, les aventuriers doivent être capturés à l'issue de ce combat. Pourtant, il n'est pas exclu qu'ils parviennent à s'enfuir ou même à vaincre leurs opposants. Si tel est le cas et que Teuffir trouve la mort dans cet affrontement, c'est Tolémis qui se déplacera en personne dans les jours à venir. Elle se lancera à la poursuite des aventuriers dans le désert. Cette traque durera jusqu'à ce que les perturbations de la comète de Halley cessent : ce qui peut prendre entre 6 et 8 jours. A noter que dans ce cas de figure, Tolémis ne fait aucun quartier pour ceux qui ont le malheur d'être pris...

Une fois les aventuriers maîtrisés, ils sont enchaînés et traînés un jour entier dans le désert sans eau ni nourriture, jusqu'à la tanière de l'Impératrice barbare. Ils arrivent alors sur une étendue de sable fin, aux abords d'une fortification presque rectangulaire. Il s'agit de la forteresse de Tolémis qui abrite plus de 300 âmes.

Un guerrier qui réussit un jet de "Sagacité" ou "d'Art (Stratégie et Tactiques Militaires)" remarque immédiatement que ce type d'infrastructure est en retard d'au moins un demi siècle sur les constructions actuelles et ne résisterait pas à un assaut moderne.

A l'intérieur, les aventuriers sont immédiatement conduits dans des geôles sordides. Au passage, ils ont à peine le temps de juger de l'intense activité qui règne dans cette cité débordant de vies humaines et animales...

Les Prémices d'un Long Calvaire ?

Les aventuriers vont à présent passer la majorité de leur temps dans leurs cellules, jetés au milieu des immondices par un geôlier difforme chargé de les surveiller. Celui-ci se charge quotidiennement de vider plusieurs seaux de déjections dans leur cellule et s'amuse de leur déconvenue.

- **Les Visites Galantes !**

Par curiosité, une dizaines de femmes barbares, visitent les détenus et les accablent d'injures.

- **D'Autres Survivants ?**

Il s'agit des rescapés de la relève qui ont survécu à la captivité. Ils en reste quelques-uns qui agonisent encore dans différentes cellules. Beaucoup ont été torturés et gémissent en attendant la mort, d'autres sont encore capables de parler. C'est le cas du Sergent Zammeff qui peut au besoin, donner des renseignements aux aventuriers (A vous de juger lesquels en fonction de l'avancement de leur enquête). Probablement, les aventuriers entendront aussi plusieurs des soldats hurler à la mort lors des interminables séances de tortures.

> Plusieurs éléments troublants ressortent de ces visites (jet de "Sagacité"). Tous les gens qui vivent ici parlent un étrange "Langage Commun". On dirait un dérivé de la langue actuelle ou bien une version antérieure. Éventuellement, un érudit peut reconnaître (jet de "Monde Ancien") le Langage Commun tel que pratiqué au début du siècle.

- **Le Passeur d'Ames**

Le Passeur d'Ames est "l'intellectuel" du clan de Tolémis. Ce fossile porte le titre de chaman en plus de son surnom évocateur. Depuis quelques jours, le Passeur s'interroge. En effet, il a remar-





qué les nuances dans le langage commun pratiqué par les soldats de "Sentinelle". De même, il s'est aperçu que les armures et les armes volées avaient bien meilleure facture que tous ce qu'il avait vu auparavant. Curieux, il viendra à plusieurs reprises pour poser toutes sortes de questions et essayer d'éclaircir ce mystère. Atteint d'une forte myopie, il manipule sans cesse une grosse émeraude polie qu'il utilise pour corriger sa vue défaillante. Cela ajoute encore au mystère de ce personnage.

Pour impressionner les PJs, le Passeur se targue de pratiquer une sorte de magie runique et divinatoire reposant sur l'apposition de tatouages biscornus. Il possède un immense alambic avec lequel il distille des cactus et autres racines pour en tirer une liqueur infecte qu'il boit comme du petit lait. Sujet à de fréquentes crises de delirium tremens, pendant lesquelles il se bat contre d'hypothétiques monstres, son alcoolisme a grandement contribué à auréoler son personnage de mystère.

Cependant, c'est un adversaire cultivé et calculateur. Il peut toutefois être manipulé si on arrive à le faire boire plus que de raison. Encore faut-il être capable d'ingurgiter plus d'alcool que lui...

Le Pouvoir des Runes

Les runes qui ornent le corps de Tolémis et toute autre sorte de magie pratiquée par le Passeur ne sont que des fadaises sans effet. Cependant, les barbares du clan croient en cette magie et sont terrifiés par les chamans de leur pays qui peuvent, dit-on, lancer toutes sortes de malédictions et de sorts.

• Partager la Couche de l'Impératrice

Tolémis décide de se donner du bon temps et descend dans les geôles pour y chercher un amant d'un soir. Elle sélectionne un prisonnier (celui qui a le plus haut score en APP+CON) et lui "offre" de partager sa couche. Sous bonne surveillance, l'élu est conduit dans un hamman où il reçoit toutes sortes de soins. Après avoir été soigneusement lavé et habillé, il est conduit dans la chambre de Tolémis. Il s'agit d'une pièce immense, embrumée par l'encens qui se consume dans de petites vasques de bronze. Tolémis est allongée dans un immense lit circulaire, au milieu de coussins bigarrés, et l'aventurier n'a pas d'autre issue que de se soumettre à la volonté de l'impératrice...

Après cette folle nuit d'amour, Tolémis se montre douce comme un agneau. Elle semble radicalement changée. Elle explique à l'aventurier qu'elle n'est pas responsable de la situation actuelle et qu'elle veut faire quelque chose pour l'aider lui et ses amis. Elle lui révèle un passage secret qui conduit droit aux geôles et lui remet un poignard afin qu'il tue le geôlier et récupère la clef de la cellule de ses compagnons.

Malheureusement, Tolémis se prête une nouvelle fois à un jeu cruel. Pendant que son "amant" s'échappe avec ses amis dans le désert, l'Impératrice organise une chasse à l'homme. Elle prend la tête d'une trentaine de guerriers et se lance sur les traces des fuyards...

Une fois rattrapés, ceux-ci sont roués de coups et ramenés à la forteresse. Le soir même, ils sont amenés jusqu'à la salle de banquet pour y subir une caricature de procès, présidé par Tolémis, Teuffir et le Passeur d'Ames. C'est une occasion unique pour le MJ de compléter le puzzle de ses aventuriers et de lever le voile sur toutes les incertitudes qui restent encore.

A l'issue de cette farce, les aventuriers sont condamnés à être écartelés entre quatre lézards. Cette sentence cruelle doit être exécutée le lendemain.

Une Journée pas comme les Autres

Le lendemain, les aventuriers se réveillent (au cas où ils ont réussi à fermer l'œil) dans une étrange atmosphère. La forteresse jadis si bruyante en raison des beuveries de ses occupants est aujourd'hui d'un calme sinistre.

Toute vie semble éteinte, comme si le temps s'était arrêté. Le geôlier a disparu et il n'y a plus une seule trace de vie. On perçoit encore seulement les gémissements et les appels des rescapés Perses.

L'explication de cette nouvelle complication est que la comète de Halley s'est suffisamment éloignée de la planète pour que les perturbations qu'elle émet soient interrompues.

Tout naturellement, les barbares sont retombés sous le pouvoir des micro-organismes et ont rejoint leur caveau pour 75 nouvelles années d'hibernogenèse...

Conclure

Bien qu'ils soient en vie, nos aventuriers se trouvent dans une situation particulièrement délicate. Ils sont enchaînés et enfermés dans une cellule de la forteresse, sans aucun espoir d'en réchapper.

Pourtant, tout n'est pas perdu. Par exemple, le MJ peut faire intervenir Choki qui est capable de récupérer un trousseau de clef et de libérer les aventuriers.

Les PJs peuvent aussi être secourus par des mercenaires d'une nouvelle expédition mais qui sait combien de temps cela peut prendre pour qu'ils arrivent jusqu'ici...

Autre hypothèse, les aventuriers peuvent avoir été contaminés par les micro-organismes. Dans ce cas, ils s'endormiront eux aussi pour 75 ans, jusqu'à ce que le passage de Halley les sorte de leur sommeil. Quel sera le visage du monde à leur réveil, vous en êtes seul juge...



Hawkmoon

Feuille de Personnage

Alliance

Nom du Joueur

Positif ☐ Négatif ☐

Emblème/Portrait

Caractéristiques

FOR ___ Modif. aux Dégâts

CON ___ ___________

TAI ___ DEP ________

INT ___ x 5 = Idée ___ %

POU ___ x 5 = Chance ___ %

DEX ___ x 5 = Dextérité ___ %

APP ___ x 5 = Charisme ___ %

Nom ______________________

Lieu de naissance ___________ Sexe ___ Age ___

Allure, Attitude, Mutations, Tares et Malformations apparentes

____

____

____

Profession ______________________

Compétences

☐ Amorcer Piège (05%)	___	☐ Esquive (DEX x 2%)	___	☐ Natation (25%)	___
☐ Art (05%)	___	☐ Europe (15%)	___	☐ Navigation (15%)	___
☐ ___________	___	☐ Evaluer (15%)	___	☐ Orientation (10%)	___
☐ ___________	___	☐ Grimper (40%)	___	☐ Piloter (05%)	___
☐ Artisanat (05%)	___	☐ Hypnose (0%)	___	☐ ___________	___
☐ ___________	___	☐ Lancer (25%)	___	☐ ___________	___
☐ ___________	___	☐ Langue Etrang. (0%)	___	☐ Pister (10%)	___
☐ Baratin (15%)	___	☐ ___________	___	☐ Potions (0%)	___
☐ Chercher (15%)	___	☐ ___________	___	☐ Réparer/Concev. (DEX x 4%)	___
☐ Crocheter (05%)	___	☐ ___________	___	☐ Sagacité (15%)	___
☐ Déguisement (15%)	___	☐ ___________	___	☐ Sauter (25%)	___
☐ Déplt. Silencieux (20%)	___	☐ Langue Matern.(INT x 5%)	___	☐ Scribe (0%)	___
☐ Dissimuler Objet (25%)	___	☐ Maîtrise Technolog. (05%)	___	☐ Se Cacher (20%)	___
☐ Ecouter (25%)	___	☐ Marchander (15%)	___	☐ Sentir/Goûter (15%)	___
☐ Eloquence (05%)	___	☐ Médecine Rudiment. (30%)	___	☐ Terra Incognita (0%)	___
☐ Equitation (35%)	___	☐ Million de Sphères (0%)	___	☐ ___________	___
☐ ___________	___	☐ Monde Ancien (0%)	___	☐ ___________	___
☐ ___________	___	☐ Monde Naturel (25%)	___	☐ ___________	___

Points de Vie

Inconscience

Mort	**-2**	**-1**	**0**	**+1**	
+2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37
38	39	40	41	42	

Points de Magie

Inconscience				**0**	1
2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31

Expertise Scientifique

INT Libre ___

Mutations, Tares, Malformations

Armes de Contact

Arme	%	Dégâts	Pts Structure	Longueur	Main
☐ Bagarre (50%)	___	1D3+MD	-	Courte	1 M
☐ Lutte (25%)	___	Spécial	-	Courte	2 M
☐					
☐					
☐					
☐					
☐					
☐					
☐					
☐					
☐					

Armure, Bouclier

Armure	Heaume Absorp./% Affect	Sans Heaume Absorp./% Affect	Enc.	Rounds pour revêtir
________	___/___	___/___	___	___

☐ Bouclier ______________ % Dégâts ______ + Repousser

D☐ P☐ E☐ G☐ Pourcentage Initial ____ % PDS ____

Armes de Jet et de Tir

Arme	%	Dégâts	Portée	Att./Round	PdS	PA	Autonomie
☐							
☐							
☐							

Hawkmoon

Histoire Personnelle

Nom, Titres, Surnom

Lieu de Résidence

Famille et Amis

Ennemis

Matériel de Voyage

Equipement

Monture — Espèce/Type

FOR — CON — TAI — INT — POU — DEX — DEP

Armure — Modificateur Dégâts — PV

Compétences

Documents Scientifiques

Notes, Magie Mémorisée

Richesses

Monnaies Transportées

Revenus

Propriétés

Terres

Trésor

Dettes

Objet Technologique

Nom

Secrets Technologiques et Savoirs Scientifiques employés

Effets

Source d'Energie

Autonomie

Défauts

Description

COMP de Réalisation

Objet Technologique

Nom

Secrets Technologiques et Savoirs Scientifiques employés

Effets

Source d'Energie

Autonomie

Défauts

Description

COMP de Réalisation

Objet Technologique

Nom

Secrets Technologiques et Savoirs Scientifiques employés

Effets

Source d'Energie

Autonomie

Défauts

Description

COMP de Réalisation



Les Royaumes de l'Est - Tome II

Découvrez, dans ce second volume des Royaumes de l'Est, comment le modèle moscovien influence toutes les nations de cette région du monde.

La Moscovie

Cet immense empire plusieurs fois centenaire est le plus grand territoire de l'Europe. Alliant de formidables ressources naturelles à la Néo-Science, la Moscovie fait aujourd'hui encore figure d'Eldorado aux yeux des autres Royaumes de l'Est.

La Roumania

Vaste royaume en conflit perpétuel avec ses voisins, la Roumania est une terre riche et prospère où la religion est omniprésente dans tous les rouages de l'Etat. Marins, aventuriers, poètes et ménestrels témoignent du charme authentique de ce territoire sauvage apprivoisé par les hommes.

La Slavie

Alors qu'une guerre larvée se poursuit depuis de nombreuses années avec la Tchekia, le pays subit également des luttes intestines entre la monarchie et les guildes marchandes, notamment la Guilde de l'Est.

La Tchekia

Nation belliqueuse par excellence, la Tchekia est aussi la terre de la religion orthodox. Tout le pays vit au rythme féodal et les seigneurs comme les serfs sont en permanence sur le pied de guerre.

L'Ukranie

Dans ce pays, les lois sont inexistantes et promettent de le rester encore longtemps. L'Ukranie est le seul royaume d'Europe où les mutants possèdent un véritable territoire avec une capitale de plus de 50 000 âmes : Scytadel.

Enfin, pour vous permettre de profiter d'une partie des richesses de ce supplément, le scénario **l'Impératrice des Sables** vous entraînera au cœur de la Slavie dans une zone dangereuse et désertique : la Mer de Sable.





ISBN : 2-912979-21-8

Prix : 135 Francs/20,58 Euros